

אוניברסיטת בר אילן

המחלקה ללימודים בין תחומיים

התוכנית ללימודי פרשנות ותרבות - מסלול 'פסיכואנליזה ופרשנות'

תוכנית מחקר לקראת עבודה לשם קבלת תואר דוקטור לפילוסופיה (Ph.D.):

פרדיגמת המשחק

ביטויים תיאורטיים של כוח, זהות וחרות בשדה המשחק הטיפולי

The Play Paradigm

**Theoretical Concepts of Power, Identity and Liberty in the
Therapeutic Playing Field**

מנחים: פרופ' משה צוקרמן, ד"ר לירן רזינסקי

מגיש: דוב בלום, מס' ת"ז: 028426401

ינואר 2015, תשע"ה

ראשי פרקים להצעת מחקר

| | |
|----|--|
| 1 | פרק 1 – מבוא |
| 3 | פרק 2 – מבוא למשחק וסדר חברתי |
| 5 | פרק 3 – מתודולוגיה |
| 6 | 3.1 מודל הכוח של פוקו |
| 8 | 3.2 פוקו וההומניזם |
| 10 | 3.3 ביקורת של פסיכואנליטיקאים על השימוש בכוח |
| 11 | פרק 4 – שדה המשחק כשדה של כוח |
| 11 | 4.1 המשחק הקלייניאני |
| 12 | 4.2 המשחק ההויזינגיאני |
| 13 | 4.3 דיון : המשחק ההויזינגיאני מול המשחק הקלייניאני |
| 13 | 4.3.1 הכוח בשדה המשחק הקלייניאני |
| 14 | 4.3.2 הכוח בשדה המשחק ההויזינגיאני |
| 15 | 4.3.3 שדה המשחק כשדה של כוח |
| 16 | פרק 5 – זהות האדם המשחק |
| 16 | 5.1 גופמן – הצגת האני כפעולה משחקית |
| 17 | 5.2 אריקסון – משחק ויצירת זהות האני |
| 18 | 5.3 דיון - גופמן מול אריקסון |
| 18 | 5.3.1 מקומה של החברה במידת יציבותה של הזהות |
| 18 | 5.3.2 תהליך יצירת הזהות, נקודת מבט פילוסופית |
| 19 | 5.3.3 תהליך יצירת הזהות, נקודת מבט פסיכואנליטית |
| 21 | פרק 6 – חרות האדם המשחק |
| 21 | 6.1 גאדאמר – קונספט המשחק |
| 22 | 6.2 ויניקוט – תאוריה של משחק (Play Theory) |
| 23 | 6.3 דיון - חרות ליצור זהות, גאדאמר לעומת ויניקוט |
| 23 | 6.3.1 חרות המשחק |
| 26 | פרק 7 – מסקנות תיאורטיות כפרדיגמה משחקית |
| 29 | ראשי פרקים מתוכננים |
| 29 | רשימת מקורות |

פרק 1 - מבוא

נושא המחקר הינו סוגיות של כוח, זהות וחרות בשדה המשחק הטיפולי. נושא זה ייבחן דרך חקירת ביטויי הסדר החברתי בשדה המשחק לעומת ביטויי העצמי בשדה המשחק, ודרך חקירת האופן הגלוי והסמוי בו רשת הכוח מתבטאת בשדה המשחק. תהליך החקירה יהיה בין-תחומי וייערך על ידי השוואה בין תיאוריות פסיכואנליטיות לבין תיאוריות פילוסופיות-תרבותיות, מתוך מגמה להרחיב ולהעשיר את הידע על משחק בתחום הטיפולי. בסיס ההשוואה יעשה על סמך האופן בו מגדיר פוקו את מושג הכוח.

מטרת המחקר וההשוואה הינה התוויית קווים תיאורטיים לפרדיגמה טיפולית חדשה בדרמה אשר תכלול את הגדרת מושג המשחק בטיפול, הגדרת מטרות הטיפול העושה שימוש במשחק והגדרת מהותו וחירותו של האדם המשחק במסגרת טיפולית. שאלת המחקר תהא: מה ניתן ללמוד מן התפיסות הפילוסופיות-תרבותיות של תחום המשחק על יחסי הכוח שבמשחק הטיפולי? שאלות נוספות בהן ידון המחקר תהיינה: מהן נקודות הדמיון והשוני בין תפיסות משחק פילוסופיות-תרבותיות, לבין תפיסות משחק טיפוליות? מהן המשמעויות של תפיסות אלה מבחינת הבנת החירות של האדם המשחק בטיפול וזהותו? מה הן ההשלכות של תפיסות אלו על השדה הקליני?

מקור הידע העיקרי המשמש כיום בסיס ללמידה בשדה הטפול במשחק הינו הפסיכולוגיה והפסיכואנליזה כדוגמת אריקסון (1961), קליין (1960) וויניקוט (1995). פעמים נעשה גם שימוש בדרמטורגים בעלי תיאוריות תיאטרוניות כגון שכנר (2004) ופעילויות מופעיות (performance activities); ברכט (1938) והתיאטרון האפי; גרוטובסקי (2012) והתיאטרון הניסיוני. למעשה, קיימת התעלמות מסוימת ממקורות ידע מתחום הפילוסופיה, ההיסטוריה והסוציולוגיה העוסקים במשחק ואשר יכולים להיות מקור לתובנות ולהבנות חשובות בתחום התרפיה. משנתם של הוגים כגון הויזינגה (1984), גופמן (2003) וגאדאמר (2004) אינן מקבלות מקום מרכזי מספיק ופעמים אינן ידועות כלל בשדה הטיפול במשחק. מחקר זה יבקש להתייחס להגותם של הוגים אלו ואחרים ולנסות להבין את משמעויותיהן הטיפוליות.

חלקו הארי של המחקר יוקדש לסדרה של השוואות, אשר יעמנו בכל פעם כותב מתחום הפסיכואנליזה עם הוגה מתחום אחר כגון פילוסופיה, סוציולוגיה והיסטוריה. מטרת השוואות אלו היא להגיע לתובנות חדשות לגבי יחסי הכוח במשחק הטיפולי. כל צמד השוואות יכלול

חוקרים והוגים אשר השתמשו במושגים הנבחנים: יוהאן הויזינגה ומלאני קליין, לשם בחינת סוגיית הכוח כפעולה מכוננת; אריק אריקסון וארווין גופמן, לשם בחינת סוגיית הכוח כהבניית זהותו של האדם המשחק; והאנס גאדמר ודונלד וויניקוט, לשם בחינת סוגיית חרות האדם המשחק. בחלקו האחרון, בהתאם להבנות שיעלו מתהליך ההשוואות, יבקש המחקר להגדיר קווי מתאר תיאורטיים חדשים לטיפול בדרמה.

ההתבוננות במשחק מנקודת מבטן של תיאוריות פסיכואנליטיות ופסיכולוגיות וכן מנקודת מבטם של הוגים מתחומי ידע פילוסופיים-תרבותיים תהייה ממוקדת בסוגיית הכוח כפי שעולה מתוך משנתו של פוקו. פוקו (2005a) תיאר את החברה כמערכת שיחית המורכבת, בין היתר, מפרדיגמות של כוח וידע, ממשטור הסובייקט על ידי שפה וחוקים, מפרקטיקות של בית המשוגעים ומהקליניקות של המטפלים. מושגיו של פוקו לתפיסת הכוח נמצאו מתאימים למחקר זה מכיוון שנקודת מבטו הינה רב-ממדית וכוללת היבטים רבים של כוח כגון: היבטים חיוביים, שליליים, טיפוליים, היסטוריים, ומכוננים. פוקו, בהגדרתו את מושג הכוח, מתייחס למספר עולמות ידע: לפילוסופיה, להיסטוריה, לתרבות, למדעי החברה, לפסיכואנליזה, לפסיכיאטריה וכדומה. הבנותיו, מנקודות מבט קלינית-טיפולית ופילוסופיות-תרבותיות, הינן רלוונטיות למחקר אינטרדיסציפלינארי זה.

קיימת חשיבות גבוהה לבחינת המשחק במושגים של כוח בהקשרים קליניים. פעמים רבות, כאשר מטפל מכנה את התערבויותיו כ'משחקיות', הוא יוצא מנקודת הנחה שהוא העניק למטופליו חירות. מחקר זה יעמיד הנחה זו בסימן שאלה, ויבקש להראות כי שדה המשחק הטיפולי מכיל בתוכו סוגיות של כוח וכי מושג החירות במשחק הקליני אינו מובן מאליו גם כאשר הכלי הוא משחקי. בהתאם להגדרתו של פוקו (1997) הכוח מצוי בכול: בשפה, ב-setting הטיפולי, ביחסי מטפל-מטופל וגם במשחק הטיפולי. מצד אחד הכוח הינו "פעולה הדדית" (Foucault, 1992, p. 90), יצרני במהותו, אשר פועל לשני הכיוונים, אינו שלילי, אינו מגביל או מדכא את החירות ואינו מבטא אינטרס של איזושהי קבוצה. מצד שני הכוח מוטמע בתוך המעשה המשחקי הפסיכואנליטי, ופוגש את גבולותיו בצורת היקבעות כמשטר או כתכתיב תרבותי. על כן יבקש המחקר המוצע להגדיר את שדה המשחק כשדה של כוח בו פועלים כוחות שונים. הפרק הבא יעסוק במשחק ובסדר חברתי.

פרק 2 - מבוא למשחק וסדר חברתי

המשחק העסיק את המחשבה האנושית לאורך ההיסטוריה. כבר מקדמת דנא נמשך האדם אל המשחק בחיפוש אחר הנאה, חופש ורכישת המיומנויות הגלומות בפעילות זו. במקרא מופיע המשחק בדמות החוכמה הדוברת אל בני האדם ומתארת את יחסה לאלוהים: "ואהיה אצלו אמן ואהיה שעשועים יום-יום, משחקת לפניו בכל עת, משחקת בתבל ארצו ושעשועיי את בני האדם" (משלי ח', ל"א). אף אפלטון (1977) בספר ז', **החוקים** מדבר על הקשר בין האלוהי לבין משחק ושעשוע: "...האדם נברא לשמש שעשוע בידי האלוהים, ובאמת זה כל שבחו. לפיכך, הוא מצווה ללכת בדרך זו לחיות חיי שעשועים שאין נאים מהם, שלא כדרך שסבורים הבריות כיום" (ע' 237).

בדומה לרוח זו, טוען הויזינגה (1984) כי התבוננות בתופעת המשחק מראה כי המשחק הוא קודם כל פעילות חופשית שאין בה משום כפייה, לא מצד הטבע ולא מצד החברה. טעמו היחידי של המשחק, הגורם לעסוק בו, הוא ההנאה. כמו כן, המשחק מהווה כמין יציאה מן העולם הממשי, והוא צד בפעילויות הנעלות ביותר של האדם כיוצר תרבות, אמנות, ודת, ובמיוחד לפולחן שבאחרונה. גאדאמר (2004) מתייחס לדברים אלו וטוען כי כשאנו יוצרים את שדה המשחק – בדיוק כמו יצירת תחום קדוש, כפי שהויזינגה מציין – אנו יוצרים את ספֶרַת המשחק כעולם סגור, נטול מעברים ותיווך עם עולם המטרות. אדם שמשחק פורק מעל עצמו את משא המתח שהוא מרגיש בהתנהגותו התכליתית ובכך מתבטא החופש של השחקן.

בניגוד לכך, גרוס (2007), בספרו **משחקי אדם** מציין שילדים צריכים ללמוד כישורים שונים המתאימים לתרבות שבה הם מתפתחים. לכן, הוא טוען, הברירה הטבעית יוצרת אצל ילדים דחף חזק להתבונן בבוגרים ולשלב את הפעילויות שלהם במשחק, וכך מקבל המשחק גם מימד תכליתי-חברתי. גופמן (2003) מציג פרספקטיבה סוציולוגית של הצגה תיאטרלית, ממנה ניתן לחקור חיי חברה, ואשר מובילה לגיבוש עקרונות דרמטורגים. גופמן דן בדרך שבה מציג הפרט את עצמו ואת פעילותו בעיני אחרים, במצבי עבודה רגילים, ובדברים שהוא עושה או נמנע מעשייתם בעודו מקיים את הביצוע בפני אחרים. הבמה מציגה בפנינו דברים אשר אינם בגדר העמדת פנים; ויש לשער כי החיים מציגים בפנינו דברים שאמנם הם מציאותיים, אך לעיתים לא זכו לחזרה מוצלחת לפני שנתרחשו לנגד עינינו (ראה פרק 5.1).

בניגוד לגופמן ולגרוס, טוען שילר (1986) כי הכוחות הפועלים במשחק אינם חיצוניים לו. הכוחות הפועלים בשדה המשחק של שילר, המייצגים פעולות של שחרור וכפייה, הינם פנימיים ומכונים על ידיו "יצרים". יצרים אלו כוללים את היצר החושי, אשר מייצג את המציאות הגשמית

ואת הטבע החושי; את יצר הצורה, השואף לצאת לחירות מתוך הממשות ומכבלי המוסר על ידי ביטול הגבולות; ואת יצר המשחק (*spieltrieb*), המתווך בין הקודמים על ידי פעולת גומלין. לדבריו, "האדם משחק רק בשעה שהוא אדם במלוא משמעותה של המילה, והוא אדם שלם רק בשעה שהוא משחק" (ע' 60).

המשחק והשימוש בכוח העסיק גם פסיכולוגים. בדומה לשילר, קליין (1929) מציינת את הכוחות המנוגדים הפועלים במשחק כמייצגים עולם פנימי, ונותנת משמעות רבה לעולם הפנטזיה של הילד, עולם שלטענתה עשוי לא פעם להיות מסויט ומטיל אימה. בעולם מאגי זה, הנע בין תחושת חוסר אונים לבין דמיונות של שליטה כל-יכולה, מנסה קליין לאתר את הכמיהות, את הפחדים ואת מנגנוני ההתמודדות שעשויים לעצב את אישיותו של הפרט כמבוגר. ויניקוט (1995) התנגד לביצוע פעולות מעצבות ומתערבות במהלך טיפול במשחק. הוא מתאר את המשחק כהתחברות ספונטנית לאני האמיתי, לאוצר המחשבות, הזיכרונות והאסוציאציות; כאקט של יצירה, גשר בין המציאות הפנימית והחיצונית של האדם; וכבסיס לאמנות, למוסיקה, לפילוסופיה ולדת. המשחק, לפי ויניקוט, צובע את חייו של הפרט ואת חייה הייחודיים של כל חברה. במובן הזה, ויניקוט מעריך ומציין לשבח את התייחסותו של אריקסון למשחק.

אריקסון (Erikson, 1951), בדומה לויניקוט, שולל מכול וכול התערבות במשחק לשם רגולציה. "אף אדם במשחקו (אינו) צריך להתערב כך עם חוקיהם של עצמים ואנשים... עליו לעשות דברים שהעדיף לעשותם מבלי להיות אנוס על ידי צרכים דחופים או מואץ על ידי תשוקה עזה; לחוש עצמו מבודד ומשחרר מכל פחד או תקווה לתוצאות רציניות" (אריקסון, 1976, ע' 155). באופן דומה, גם פיאזיה (1951) טוען כי חשוב שיהיה ברשות הילד תחום פעילות אשר ההנעה איננה נובעת מהצורך להסתגל למציאות. במשחק הסמלי לובשת הטעמה שיטתית זאת צורה של שימוש מיוחד בתפקוד הסימון – דהיינו, "יצירת סמלים באופן שרירותי, כדי לבטא את כל אותם הדברים בניסיונו של הילד שאין הוא יכול לנסחם..." (פיאזיה, 1972, ע' 70).

מספר אנליטיקאים נוספים מתייחסים לנושא המשחק ככלי טיפולי. אנה פרויד (1976); (1980), משתמשת במשחק כדי להקל על יצירת קשר ואמון בין המטפל לילד וכדי לגעת בעולמו הפנימי. קוהוט (1977) מבין את המשחק כתופעה של זולת עצמי. אוגדן (1994), אשר מתייחס למשחק כאל "סובייקט שלישי"; וסטולוראו (2002), שמתייחס לפסיכואנליזה כמדע של אינטרסובייקטיביות המתמקד במשחק בין שני עולמות סובייקטיביים. בהמשך ההצעה יוצגו

גישות נוספות המתייחסות למשחק בהרחבה. החלק הבא ידון במתודולוגיית המחקר ובתפיסת הכוח של פוקו.

פרק 3 - מתודולוגיה

המתודולוגיה שתוביל מחקר בין-תחומי זה תהיה עריכת סדרה של השוואות בין ביטויים של כוח במשחק כפי שמתגלמים בפסיכואנליזה, לבין ביטויים של כוח במשחק כפי שמתגלמים בפילוסופיה ובתרבות. המושג העיקרי אשר ישמש להשוואה הוא מושג הכוח של מישל פוקו, עליו יורחב בהמשך. כל אחד משלושת פרקי המחקר המרכזיים יתרכז בהיבט מרכזי אחר של המשחק ויעמת שתי תפיסות לגביו: האחת קלינית והשנייה מתחום רחב יותר - פילוסופיה, סוציולוגיה, או היסטוריה. הפרק הראשון יעסוק בשדה המשחק כשדה של כוח, ויערוך השוואה בין המשחק הקליניאני לבין המשחק ההויזינגיאני; השני יעסוק בזהותו של האדם המשחק, ויערוך השוואה בין התפיסות של אריקסון ושל גופמן בדבר המשחק; והשלישי יעסוק בחרותו של האדם המשחק, ויערוך השוואה בין תפיסת המשחק של ויניקוט לבין תפיסת המשחק של גאדאמר.

הפרק האחרון במחקר הנוכחי יבקש לאסוף את המסקנות העולות מתוך סדרת ההשוואות וידון בתובנות חדשות בדבר הביטויים התיאורטיים של כוח, זהות וחרות בשדה המשחק הטיפולי. כמו כן, הפרק יציג מערך הבנות חדשות לגבי המשחק בטיפול, אשר ייצור פרדיגמה משחקית חדשה: "הכוח של החשיבה הפרדיגמטית הוא ביכולתה להציע סדר בתופעה הנחקרת על ידי ראיית מקרים פרטיים כשייכים לקטגוריה (Polkinghorne, 1995, p.10).

בהמשך לדבריו של שגיא (2009) ההנחה המתקיימת במחקר בין-תחומי היא כי למעשה אין דבר אשר לא ניתן לפרש ולחקור כתופעה תרבותית. המונח "תרבות" מופיע כאן בתור מכלול הפעילויות האנושיות המאורגנות במסגרת שפה, מוסדות, פרקטיקות וקליניקות. תחום התרבות מוכר כתורת הפרשנות או כהרמנויטיקה, אשר אינטר-דיסציפלינרית מטבעה. תחום התרבות מוכר גם כתיאוריות שית, המנסות להבהיר את האופן שבו התרבות מובנית, כמערכים דיסקורסיביים הדנים בחיבורים שבין שאלות של ידע לבין כוח. זהו סגנון עבודה המבטא תפיסה של "מיזוג אופקים" במובן שהציגה גאדאמר (Gadame, 2004). על מנת להפגיש בין תחומים שונים של ידע, המשתמשים בכלים תיאורטיים שונים, ולאגד אותם תחת קורת גג אחת, יש צורך במחקר בין-תחומי.

לסגנון עבודה בין-תחומי ישנן מספר יתרונות. שיטת המחקר הבין-תחומית וזווית המבט החדשה דרכה בוחנים את הסוגיה הנידונה עשויה להעשיר את המחקר. נוסף על העשרת המושג

משחק בטיפול, ונוסף על תרומתו לפיתוח הבנת התחום, בכוחו של מחקר בין-תחומי לתרום לפיתוח ממשי בחיי המעשה: לדוגמה, בכלים המקצועיים, בזיקה הבסיסית של קליניקות, בפרקטיקה הטיפולית, ובאחריות המתחייבת מהכוח המצוי בידי גורמי סמכות (Klein, 1990).

למרות שמחקרים בין-תחומיים עלולים לסבול מפערים במומחיויות ספציפיות, בחינה בין-תחומית כזו עשויה להצמיח תובנות ורעיונות חדשים, לחשוף קשרים לא טריוויאליים בין גופי ידע נבדלים ולערער אמיתות מקובלות. חשש לשטחיות עשויה לחייב שיתוף פעולה גובר ומחויבות לרב שיח אינטלקטואלי בין חוקרים שונים (Rijnsoever & Hessels, 2011). ההשוואה בין מושג המשחק המשרת פילוסופים כפרספקטיבה להבנת האדם, לבין מושג המשחק כפרקטיקה טיפולית, טומנת בתוכה חובה מורכבות ויש לבצעה בזהירות רבה. על כן היא תתבצע כהמשך לתהליך החקירה של הוגים אשר החלו תהליך זה.

המעבר מתפיסת המשחק ככלי טיפולי פרשני בלבד, אל הבנתו הטיפולית הרחבה יותר, החל למעשה כבר עם ויניקוט. תפיסת המשחק של ויניקוט (1995) כתופעה תרבותית, כדת וכמדע היא דוגמה למקרה בו הוטמעה תפיסה בתוך תחום הפסיכואנליזה, ולמעשה אינה נחשבת כיום כחציית תחום. בספרו **משחק ומציאות** ויניקוט מתאר את המשחק כתחום ביניים וכ"חוויה משותפת של חברים בקבוצה בתחום האמנות, הדת או הפילוסופיה... לחיים עתירי דמיון, וכן לעבודה מדעית יוצרת" (ע' 47).

ויניקוט משבח את עבודתה של אקסליין (Axline, 1947) בטיפול במשחק, הנעשית ללא תהליך פרשני, ומכנה את הטיפול "פסיכותרפיה מהתחום המעמיק" (ע' 76). הוא משבח גם את עבודתו של אריקסון (1961) בספר **ילדות וחברה**. ראייתו של אריקסון את המשחק מחברת בין ראייה פסיכואנליטית של האני, גרעינו של היחיד, לבין "הארגון החברתי" (ע' 9) ו"המשמעות התרבותית" (ע' 174). לדבריו המשחק בטיפול הוא ניסיון לסינכרון בין תהליכים חברתיים לבין תהליכים של האני. המחקר הנוכחי יבקש להמשיך את מגמת הרחבת מושג המשחק בטיפול, בהסתמך על מסורת שהחלה לא מכבר בתהליך זה, ומתוך הבנת המורכבות שבפעולה זו.

3.1 מודל הכוח של פוקו

פוקו, (1975) בספרו **לפקח ולהעניש**, בוחן כיצד המשמעת, כדרך של הסדרה-עצמית בעידודם של גורמי סמכות, מחלחלת לחברה המודרנית. הוא מנתח גופים כגון פסיכואנליזה ומבחין בפרקטיקה שלה להטלת משמעת ולהגבלת החירות האישית. לאור העניין שגילה פוקו בתחום הטיפול, בסיס ההשוואה יעשה בהסתמך על מודל הכוח שלו.

כוח שלילי: במחקריו המוקדמים, מישל פוקו מתייחס לכוח במונחים "משפטיים", וטוען כי כוח שלילי הוא כוח המתבסס אך ורק על החוק: הוא מגביל, מטיל איסורים, כופה או משעבד והינו בעל "אפקטים שליליים" - נידוי מהחברה, התכחשות, והשתקה (מייסי, 2006, ע' 187-259). אולם בהמשך כתביו, פוקו טוען כי יחסי הכוח הם קודם כל יצירתיים וחיוביים. בספרו **תולדות השיגעון בעידן התבונה** טוען פוקו (1972) כי תפיסה המזהה את הכוח הפוליטי עם החוק ומערכת אכיפת החוקים אינה ממצה את האופן שבו פועלים מנגנוני כוח נוספים, כגון מוסדותיה של החברה המודרנית - החל בבית הסוהר ובתי משוגעים וכלה במטפלים השונים כגון פסיכולוגים ופסיכיאטרים.

יחסי הכוח הקיימים כיום, לפי פוקו, הינם מסוג כוח דיספלינרי. מבחינתו זהו כוח חדש, המופעל על הגוף ומוביל לצייתנות וליצרנות. לפי פוקו (1997), החל מהמאה ה-18 החלה לפעול באירופה המערבית צורת כוח חדשה שהינה אנטייתזה לצורת הכוח הקודמת, אשר שהתבססה על כוח משפטי, גלוי ולעיתים אלים. כוח חדש זה, המופיע בקפיטליזם הדמוקרטי, הינו הכוח היעיל ביותר שהופעל עד כה בהיסטוריה. כוח זה מתאפיין יותר מכול בכך שהוא איננו כוח אלים, אלא הוא כוח הפועל ב"רכות", ב"חמקמקות", ב"עידון" וב"פיקחות", ומאפיינים אלה הופכים אותו לגורם בלתי מורגש, ל"סוד שקשה לעורר אותו יותר מאשר את הלא-מודע", "הכוח נסבל רק בתנאי שהוא מסווה חלק נכבד מעצמו" (ע' 60). על כן, סוד יעילותו של הכוח הוא בכך שאינו מעורר שום התנגדות אליו. השימוש הלא-אלים בכוח הוא לדעת פוקו "ההמצאה הגדולה ביותר של הבורגנות" אשר אין לה אח ורע ביעילותה לגרום לצייתנות ויצרנות, בכול תולדות ההיסטוריה.

כוח חיובי: פוקו (1997), מציע ניתוח מעניין להבנת האופן שבו פועלים מנגנוני הכוח בחברה. ראשית, הוא אינו מפרש את הכוח כגורם חיצוני אשר מוחזק בידי קבוצת מיעוט מייחסת בחברה, שמונעת את גישת החברה הרחבה, ואשר משמש למימוש רצונם של קבוצה זו בלבד. במקום זה פוקו מציע לראות בכוח "רשת" של יחסים הפרוסה כמו "נימים" בכל החברה, ולא ניתן לייחס אותו לגורם דומיננטי בודד, לדוגמא המדינה או המעמד השליט. "הכוח נמצא בכל" (ע' 64) ופירוש הדבר שבחברה מתקיימים מוקדי כוח שאינם כפופים לגורם מסוים, ויחסי הכוח טבועים בכל מערכת יחסים מטבע בריאתם.

אף על פי שפוקו (Foucault, 1977) תומך במאבק שמטרתו להרוס את יחסי הכוח הקיימים, כל תקוותו היא ליצור חברה בה יחסי כוח אחרים, בלא ביטול הכוח כעיקרון מכונן של החברה. פוקו מציע הגדרה של הכוח כמערכת יחסים שבה לכל צד יש יכולת פעולה ומרחב

אפשרויות לתגובה: כל הצדדים נהנים ממידה של חירות. על פי הגדרה זו, במצבים לא מאוזנים, צד אחד מגביל את זולתו; במצבים מאוזנים, קיימים יחסים של שיתוף פעולה ולעתים קרובות יש לכוח גם תפקיד יוצר. דוגמא לכוח כזה הינו המיניות, אשר לטענת פוקו אינה טבע של האדם, אלא תוצר של יחסי כוח אשר טבעו משתנה לאורך ההיסטוריה.

הוגים נוספים אשר לתפיסתם הכוח פועל לשני הכיוונים והינו בעל השפעה יצירתית כוללים את דה סרטו וניטשה. לפי דה סרטו (1977), האדם הפשוט, הלכוד ברשתות הכוח הפרוסות במרחבים האורבניים, מבצע התנגדויות זעירות, זמניות ונסתרות מן העין היוצרות דרכים עוקפות-משמעת הנסללות בעקשנות יצירתית. האדם הפשוט מפתח טקטיקות מגוונות ומפעיל יצירתיות אד-הוק המחוללת אנטי-משמעת. לפי ניטשה (תשכ"ט), הבסיס לקיום האנושי הוא "הרצון לעוצמה" - רצון שהוא לאו דווקא כוחני ואלים, אלא יצירתי ונועז. בניגוד לאפלטון ולקאנט, שטענו כי קיים עולם אמיתי מעבר לזה שאנו תופסים בחושינו, ניטשה טען שיש עולם אחד ויחיד שהוא דינאמי, זורם ומשתנה, שעליו כל אחד מעמנו כופה את נקודת מבטו הייחודית, דרך הרצון לעוצמה.

חנה ארנדט (2013), אשר דנה בבפילוסופיה פוליטית, מבחינה גם היא בין סוגי כוח. ארנדט, בספרה **המצב האנושי** מדגישה את "הגידול העצום בכוח ההרס האנושי...", ולא פחות מכך את "הכוח היצירתי החדש התואם, היכולת שלנו לייצר יסודות חדשים שמעולם לא נמצאו בטבע... לברוא או לברוא מחדש את נס החיים" (עמ' 268-269). ברונר (2001) חוקר, בין היתר, את הפוליטיקה ואת הפילוסופיה של הפסיכואנליזה. הוא מראה שגם כאשר פרויד עוסק בטיפול, הוא מתמקד ביחסי כוח ומרבה להשתמש בטרמינולוגיה צבאית. על פי ברונר, למרות שמטרתו של פרויד היא לפתח הגות ושיטת טיפול המשחררת את האדם כלפי חוץ, פרויד תופס חירות זו כמושתתת על שלטון פנימי יציב של התבונה. לבסוף, מצטרף ברונר לדעתה של ארנדט בטענתו כי כוח במהותו אינו דבר שלילי כלל ועיקר.

3.2 פוקו וההומניזם

בפרק הפותח את **תולדות המיניות**, שכותרתו היא "אנו הוויקטוריאנים", פוקו תוקף את עיקרי התפיסה ההומניסטית. ביטוייה המודרניים של התפיסה ההומניסטית הם צירוף של רעיונות מרקסיסטיים ופרוידיאניים, הקושר את הקריאה לשחרור מיני עם המאבק המעמדי. ביסוד התפיסה עומדות ההנחות ההומניסטיות, שלפיהן לאדם יש מהות. מהות זו ניתנת לגילוי

באמצעות חקירה מדעית, וחקירה זו היא תנאי לחירותו של האדם, שמשמעותה היא מימוש אנושיותו (ארבל, 2006).

פוקו מציג את עמדתו כניגוד מוחלט לתפיסה ההומניסטית, שאותה הוא תוקף לא רק בשל ההנחות שלה אודות האדם, אלא גם משום שהיא מציגה עמדה "מסוכנת". על פי פוקו, הסכנה שבהומניזם נעוצה ברעיון שלפיו לאדם יש מהות: אמנם מהות שהיא אידיאלית, משום שהיא אינה ממומשת בחברה האקטואלית - אך ניתן להפוך אותה לממשית על ידי גילוי אמיתות על אודותיה. הרעיון הזה, בצירוף התפיסה ההומניסטית שלפיה החירות פירושה מימוש האנושיות, יכול על פי פוקו (2008) לשמש צידוק להפעלת כוח על פרטים בחברה בכדי לכפות עליהם לממש את מה שהוא כביכול טבעם האמתי. לטענתו, האידיאולוגיה שנלוות אל כפייה מסוג זה משמשת צידוק לכל המוסדות הדיסציפלינריים שקיימים בחברה המערבית מאז המאה ה-18 (ע' 137).

מן הטענה שלאדם אין טבע קבוע, שפירושה שגם כללי ההכרה שלו אינם קבועים, גוזר פוקו עמדה אותה הוא מגדיר כ-"ניטשיאנית", ולפיה אי אפשר לקיים את ההבחנה בין כוח לידיעה. על פי עמדה זו, כל תיאוריה מדעית היא "בנייה" או "פיקציה" של האדם, המבטאת תמיד נקודת מבט שרירותית שמקורה ביחסי כוח חברתיים, כלומר ביטוי לאינטרס פוליטי סובייקטיבי ואנוכי. וכיוון שלאדם אין טבע, המאמץ להפוך אותו לנורמלי אין פירושו אלא לנסות לגרום לו, במסווה של מדע, לציית לנורמות השליטה בחברה, כלומר להזדהות עם הסדר הקיים. עניין זה הוא נושא העיסוק של הפסיכיאטרים, הפסיכולוגים והעובדים הסוציאליים, שקנו להם השפעה עצומה גם במערכות המשפט והענישה של החברה המודרנית; חברה שבה האובייקט של הפוליטיקה אינו רק החברה והכלכלה, כפי שסבר מרקס, אלא כל אדם כפרט.

תמיכה לכך ניתן למצוא בדבריו של פרנקל (1982), אשר הגדיר הומניזם באופן מנוגד: "להיות הומניסט פירושו להתייחס ולהיות מכוון למשהו שאינו הוא עצמו... אל ההתעלות של הקיום האנושי מעבר לעצמו..." (עמ' 75). על יחסי הכוח בין הסדר החברתי לביטויי האינדיבידואל אמר: "...האדם קובע את עצמו. נכון יותר, הוא מחליט אם להניח לגורמים אחרים לקבוע אותו, בין שאלה הם הדחפים והאינסטינקטים שדוחפים אותו, ובין שהם הסיבות והמשמעויות המושכות אותו" (עמ' 63).

תמיכה נוספת לרעיון זה ניתן למצוא אצל הסוציולוג ארווינג גופמן (2003), הטוען בספרו **הצגת האני בחיי היום יום** כי העצמי אינו נובע מתוך בעליו, אלא מתוך כל תמונת פעולתו, וכי

חולל אותו הקשר של אירועים הניתנים לפירוש בפי עדי ראה (נושא אשר יורחב בסעיף 5.3). זאת, בהתאם לטענתו של לוי שטראוס (1963): "אין תכונה מהותית כלשהי זולת כינון התנאים המקדימים" (עמ' 159).

על פי פוקו (Foucault, 1992), הביקורת הפוליטית ש"הסירה את המסכה" ממדעי האדם והצביעה על כך שכל תפקידם לשמר את יחסי הכוח הקיימים בחברה, וכלל לא לחשוף אמיתות על האדם, פותחת פתח לחשיבה על אפשרויות חדשות לחירות: מעתה מגלה האדם שהוא חופשי לשנות לא רק את החברה ואת הכלכלה, אלא גם את עצמו, כלומר את מה שנתפס כ"מהותו".

3.3 ביקורת של פסיכואנליטיקאים על השימוש בכוח

דיונים סוערים על נושא השימוש בכוח קיימים גם בתוך הפסיכואנליזה עצמה. לאקאן (1949) התייחס לפרקטיקה הפסיכואנליטית הקלאסית כברוטאלית ופולשנית, וייחד את המדעים ההומאניים באומרו כי ברקע שלהם יש את הזיקה הבסיסית למידתו האישית של האדם. פרנקל (1970) מוצא כי תהליכים הומניסטים לגילוי האמת מובילים לפעולות דטרמיניסטיות. הוא מתייחס לתהליך העימות עם האמת ואומר: "דבר זה גורם לוולגריזציה של העימות... תחת להיות הומניסטי באמת, התהליך הופך מכניסטי..." (שם, עמ' 79). ביון (2003) טוען כי אנליטיקאים מסורתיים לעתים קרובות נוטעים את השקפתם-הם במטופל במקום לאפשר לו למצוא את האמת הפרטית ואישית שלו. קוהוט (2007) כותב על קבוצת חוקרים אותה כינה 'חוקרי מעורבותו היצירתית של האדם': "...מסיבות מגוונות התרחקו מהפסיכואנליזה במרירות, בבוז ובלגלוג. דומה כי הם חשו שהתובנות שיכולנו להציע להם עקפו את מהות האדם ואת תוצרי יצירתיותו וטיפלו רק בזוטות שוליות" (עמ' 101). גם ויניקוט לא חוסך את שבטו בתחום: "יכולים אנו להבין", הוא כותב, "את השנאה שבני האדם רוחשים לפסיכואנליזה החודרת לעומק האישיות של האדם ומהווה איום על הצורך שלו להיות שרוי בבידוד בסתר" (1965, עמ' 179-192).

עמנואל ברמן (2010), במאמרו "על פונדמנטליזם טיפולי" טוען כי מאחורי הפלורליזם העצום בעולם הטיפולי, מסתתרים גוונים פונדמנטליסטים, ביטויים של אמונה נוקשה המפרידה בין טיפול "נכון" וטיפול "לקוי". במאמרו מוצגים שני כיוונים של "דיקטטורה" טיפולית אופיינית כיום: "הדיקטטורה של טיפול נתמך-ראיות" ו"הדרישה לפסיכואנליזה אמיתית".

פרק 4 - שדה המשחק כשדה של כוח

מאחר וחלקו העיקרי של המחקר הנוכחי הינו השוואות יוצגו כעת ההשוואות בין התיאורטיקנים הבאים: הויזינגה וקליין; אריקסון וגופמן; גאדאמר וויניקוט. בפרק זה תיעשה ההשוואה הראשונה, בין האנליטיקאית מלאני קליין לבין ההיסטוריון יוהאן הויזינגה ותתמקד בנושא הכוח במשחק.

4.1 המשחק הקלייניאני

קליין (Klein, 1929a) הבחינה באופן אינטואיטיבי כי צורת הביטוי העצמי הטבעית של הילד היא המשחק, ולכן ניתן להשתמש בו כאמצעי לתקשורת עם הילד. המשחק אינו "רק משחק" עבור הילד; הוא גם עבודה. אין זו עבורו רק דרך לחקור את העולם החיצוני ולשלוט בו, אלא גם אפשרות לחקור את חרדותיו ולשלוט בהם, באמצעות ביטוי ועיבודן של הפנטזיות. במשחק ממחיז הילד את הפנטזיות שלו, ובכך מבטא באופן מפורט את הקונפליקטים שלו ומעבדם.

בהעניקה את מלוא המשקל לתפקיד המשחק, הסיקה קליין כי בתנאים מתאימים יכול משחקו החופשי של הילד, לצד התקשורת המילולית לה הוא מסוגל, לקדם את האנליזה, בדומה לאסוציאציות חופשיות אצל מבוגרים, ולשמש גישה אל עולמו הלא-מודע. בפרק "טכניקת האנליזה המוקדמת" בספרה *The Psycho-Analysis of Children* מביאה קליין (1989) את הדוגמא הפשוטה הבאה, כדי להדגים את הסמליות במשחקם של ילדים ואת הטכניקה שלה לניתוחו. פיטר היה ילד קטן, חרד, עצוב ומעוכב, בן כשלוש וחצי שנים, אשר לא הסתדר עם ילדים אחרים, בעקר לא עם אחיו, ונהג להיות לגלגני ותוקפני.

בפגישה הראשונה הסבה קליין את תשומת ליבו רק לעובדה שהצעצועים סימלו אנשים. בפגישה השנייה הניח הילד שתי נדנדות זו לצד זו והראה לקליין את החלק הארוך הפנימי, שהיה תלוי ומתנדנד, ואמר: "תראי איך הוא מתנדנד ומתנגש". בנקודה זו פרשה קליין כי שתי הנדנדות היו אמא ואבא החובטים את ה"מה-שמואים" (הביטוי שלו לאברי המין) שלהם זה בזה. בהתחלה התנגד פיטר ואמר שוב "לא, זה לא יפה", אך המשיך לשחק באומרו: "ככה הם חבטו את המה-שמואים שלהם זה בזה", ומייד אחר כך שב ודיבר על אחיו הקטן. בהמשך מפרשת קליין את מחשבתו של הילד כי פעולה זו הביאה להולדת אחיו. משחקו של הילד התפתח בפגישות הבאות ולדעתה של קליין הצביע על משאלתו לקחת חלק במשגל. מאוחר יותר, במשחקו הסימבולי ובתגובות ישירות יותר – כמו למשל צורך פתאומי להתפנות – ביטא הילד את הקונפליקטים האדיפאליים והביסקסואליות שלו. גם משאלות המוות כלפי הוריו ואחיו הקטן, כשהפיל בזעם את הצעצועים ואמר "הם מתים", הפכו ברורות יותר, וניתן היה לפרשן.

ב-1923 קיימה קליין (Klein, 1989, p.3-8) אנליזה של ילדה בת שנתיים ותשעה חודשים בשם ריטה, אשר סבלה מביעותי לילה, תחילה בביתה בנוכחות אמה ודודתה. בפגישה הראשונה הייתה הילדה חרדה מכדי להישאר לבדה בחדר עם קליין, והיא ברחה לחצר. קליין פרשה זאת ישירות כהעברה שלילית, באמרה לילדה כי היא פוחדת ממה שהיא כמטפלת עשויה לעשות לה, תוך שהיא קושרת פחד זה לביעותי הלילה. לאחר הפירוש, חזרה הילדה בשקט אל חדר הילדים והמשיכה לשחק עם קליין.

שני המקרים משקפים את השקפתה של קליין (Klein, 1945), שטענה כי לילד יש פנטזיות על הורים מענישים ומפחידים, המהווים אני עליון פראי במיוחד, איתו מתקשה האני של הילד להתמודד. לכן, באנליזה של הילד המטרה הינה להפחית את חומרתו של האני העליון, לאפשר את חיזוק האני והתפתחותו הטובה. מטרת גישה הינן לבצע אנליזה של הדמויות הפנימיות המרכיבות את האני העליון ולהוביל להקלת האשמה והחרדה המקושרת לדמויות אלו.

4.2 המשחק ההויזינגיאני

הויזינגה (1984), כהיסטוריון, חקר את המשחק כאחד מגיבושיה של התרבות. הוא מגלה את יסודות המשחק לא רק באותם המעשים שאנו כיום מכנים אותם בפירוש כמשחק או כספורט, אלא גם במשפט, במדינה, במחקר ובפילוסופיה, בשירה ובאמנות, בדת ובמאגיה, ובמלחמה. הויזינגה אינו גוזר את מושג המשחק ממושגי אב כדי להגדיר כך את מהותו; אלא, הוא מתאר תחילה תופעה: "לעולם מושג המשחק עומד כמתמיה מחוץ לתחומן של כל שאר צורות המחשבה, המשמשות לנו דרכי-הבעה למבניהם של חיי-רוח וחיי ציבור. על כורחנו, אנו מצמצמים עצמינו לפי שעה בתיאור ראשי סימניו של המשחק" (ע' 42). התבוננותו מצביעה על שישה סימני היכר.

חירות והנאה - המשחק הוא פעילות חופשית שאין בה כל כפייה, מיד הטבע או מיד החברה. היעדר כפייה מהווה תנאי הכרחי לשם הגדרת כל פעילות כמשחק; "סימן הכר ראשון של המשחק שהוא בו עיקר: הוא רשות, הוא מעשה של חירות" (ע' 43). **מעשה-ביניים ורצינות** - המשחק הוא במה המהווה מאין יציאה מן העולם הממשי. כשם שאינו בא לספק צרכים ממשיים של העולם בו אנו חיים, כך חוקי ההווה היומיומית אינם שולטים בו. כל אימת שאדם משחק, יוצא הוא מהוויתו: "אין המשחק חיים רגילים, אינו החיים גופם; אדרבה, עניינו יציאה מהם לעולמה של פעולה שלשעה, שמגמה לה משלה" (ע' 43).

בידול המשחק והגבלתו בזמן ובמקום - סימן הכר זה מהווה העמקה של קודמו. האמן יודע שהוא יוצר עולם דמיוני; הכוהן המקריב קרבן יודע שהוא עושה מעשה המפקיע אותו

מהוויית החולין. גילומיה המובהקים של יציאה זו הם תיחומו של המשחק בחלל ובזמן: "המשחק משתלשל בתוך גבולותיו של זמן ומקום מסוים. דרכו וערכו הם בו בעצמו" (ע' 44). *תרבות שהיא משחק ולא פרי המשחק* - המשחק קדם לתרבות ועד מהרה לבש צורה קבועה כמעשה של תרבות, זאת בשל השמירה בזיכרון ובשל היותו בר-חזרה. "המשחק לובש עד מהרה דמות-קבע כצורה של תרבות" (ע' 45). במשחק נעוץ שורש התרבות, כל אימת שיחיד או ציבור חורגים מעבר לסיפוק צורכי גופם (הביולוגיים), נעשית חריגה זו בצורה של משחק.

סדר ואסתטיקה - בתחומי מקום המשחק שולט סדר מיוחד ומוחלט: "המשחק עושה סדר, וגדולה מזו: הוא הוא הסדר" (ע' 45). כלליו וחוקיו של המשחק מגדירים סדר זה; הם מוחלטים. לחוקי המשחק לא תהיה ספקנות, שכן מעבר על חוקים אלה מחריבה את כל עולמו של המשחק. בגיבושם של סדרים וחוקים אלה רואה הויזינגה את הפונקציה העיקרית של המשחק כאחד מאבות התרבות. *מתרחקות ומוסריות* - למתיחות יש חלק נכבד במשחק ופרושה, לפי הויזינגה, הוא פקפוק בחוקיו וסיכוי ליושרה. במתיחות קיימת שאיפה להפגתה, ואמונה שבמידה של יגיעה יצלח דבר מה. כאן נבדקות סגולותיו הרוחניות: מה כוחו של השחקן למשול ברוחו, לכבוש את להט תאוותו לזכות, ולעמוד בגבולות הנקבעים על ידי המשחק עצמו: "אמת, אנו מרגישים בו (בערמה) בדרך הערמה והמשחק, שהוא גוזל מהתחרות את תכונת המשחק שבה ומקלקל אותה, שהרי כל עקרו של המשחק יושרו הוא" (עמ' 83).

בסיכומו של דבר הויזינגה מגדיר את המשחק באופן הבא: "משחק הוא מעשה או עיסוק מרצון, הנעשה בתחומים קבועים ומסוימים של זמן ומקום על פי כללים, שקבלנו עלינו מרצון בחינת חובה גמורה; מעשה שהוא תכלית לעצמו וכרוך בהרגשת יגיעה ושמחה ובהכרת הישגיו שבינו ובין 'החיים הרגילים'" (ע' 61). לדבריו, תיאור זה הינו רחב דיו וכולל את משחקם של בעלי חיים, ילדים, מבוגרים, משחקי זריזות וכוח, תבונה ומזל, הצגות-ראווה, מחזות ועוד.

4.3 דיון: המשחק ההויזינגיאני מול המשחק הקלייניאני

דיון זה יבחן כיצד הכוח פועל במשחק, באילו אמצעים הוא מופעל, ומהן האסטרטגיות שלו.

4.3.1 הכוח בשדה המשחק הקלייניאני

אם נתבונן על התייחסותה של קליין לסדר הקיים, נראה כי התנגדות לסדר במשחק הקלייניאני והפרתו, יכולה לשמש ככלי לקלוקל כוחותיו של האנליטיקאי ולהפחתה ביכולתו לעזור. כל פרשנות הופכת לחסרת תועלת או פוגעת; ובאמצעות הקנאה, המטופל משמיד באופן שיטתי כל תקווה, בדיוק בגלל שתחושת האפשרות לחרות מהחרדה, מכאיבה ובלתי נסבלת. רק דרך פרשנות הקנאה עצמה, מציעה קליין, יכול המטופל לשחרר את עצמו מהחבלה המרושעת והזדונית

באנליזה, כמו גם בחייו עם אנשים בכלל. לדוגמא, כאשר ברחו הילדה ריטה מן הפגישה הראשונה, קליין מייד מפרשת זאת כהעברה שלילית וקושרת פחד זה לביעותי הלילה.

לפי פוקו מדעי האדם החדשים הם שאפשרו את יצירתם של מוסדות שונים האחראיים להפיכתם של בני האדם בחברה ל"נורמלים" וחלק מהסדר הקיים. על פי עמדה פוקויאנית זו, ניתן לומר כי כל תיאוריה היא "בנייה" או "פיקציה" של האדם המשחק, המבטאת תמיד נקודת מבט שרירותית שמקורה ביחסי כוח בשדה המשחק: תיאוריה היא למעשה ביטוי לאינטרס פוליטי סובייקטיבי ואנוכי. מאמצו של האנליטיקאי להפוך את השחקן לנורמלי, אין פירושו אלא לנסות לגרום לו, במסווה של טיפול, לציית לנורמה השליטה בחברה - להזדהות עם הסדר הקיים. כך, חזרתה של ריטה אל חדר הטיפולים יכולה להעיד מצד אחד על הצלחת הטיפול, או להצביע על הפעלת כוח אשר אינו מתחשב בזרות הטבעית הקיימת בין שני אנשים הנפגשים לשחק לראשונה. התבוננות ראשונית זו, אם כן, מציגה את המשחק הקלייניאני כפעולה שיש עמה בקשת-שכר מחוצה לה, כשדה משחק בעל כוח שלילי, המגביל את החופש של שחקניו באמתלה של שחרורם. התבוננות נוספת, מזווית שונה, יכולה להציג תמונה מפתיעה.

4.3.2 הכוח בשדה המשחק ההויזינגיאני

אפשר לומר על המשחק ההויזינגיאני שהוא פעולה שאין עמה בקשת-שכר מחוצה לה. כל פעילות, אם היא כפויה עלינו על ידי צרכים חיצוניים לה, אינה משחק, כשם שאינו בא לספק צרכים ממשיים של העולם שבו אנו חיים. טעמו היחידי של המשחק הוא ההנאה שהוא גורם לעוסק בו, הנאה מיוחדת במינה הנבדלת היטב מכל הסיפוקים האחרים שהאדם זוכה בהם, וכול גורם המפר תנאי זה הינו בחזקת הפעלת כוח שלילי מבחינתו של הויזינגה.

לפי הויזינגה (1984), למשחק יש ביטויים גם בנושא מוסריות ויופי: "לאט לאט נוכחנו, שהתרבות יסודה במשחק אצילי ושאי אפשר לה בלא ערך של משחק זה..." (ע' 224). אי שמירה על כללי המוסר מובילה לקלקולו של המשחק, מאחר ועיקרו יושרו הוא והרי שחקן רמאי כהרי עוכר-משחק. כאן מתגלה קרבתו של המשחק ההויזינגיאני לניסיון האסתטי, בדומה למה שנאמר בגדרו של היפה על ידי שילר (1986): "לא ניתן היופי לאדם אלא לשחק בו ולא יהא משחק אלא ביופי" (ע' 60). המשחק ההויזינגיאני מבקש להיות יפה ואצילי, לצור צורה ערוכה יפה הנותנת רוח חיים; המשחק מכונה על ידו "מקסים" והוא מלא ריתמוס והרמוניה.

אם קליין הייתה מאבחנת את "השלב ההתפתחותי" של משנת הויזינגה לגבי משחק, היא הייתה ממקמת אותו בפאזה הראשונה המפוצלת של השד הטוב והשד הרע, בו על הילד לשמר את

האידיאליזציה של האובייקט הטוב שלו, ולהשמיד באופן אומניפוטנטי את זה הרע. להבדיל, קליין יצרה תיאוריה התפתחותית וזיהתה שתי עמדות דינאמיות וספיראליות שאינן מפסיקות להתקיים לאורך החיים. בכך, קליין מאפשרת למשחק להיות רב ממדי. החלקים בהם השחקן אינו מושל ברוחו, אינו כובש את להט תאוותו ומרמה, מהווים מהלך תקין של המשחק הקלייניאני ורצויים בו. כיעור, רוח רעה ודיסהרמוניה, הן מילים לגיטימיות; רגשות כגון חרדה ודחף רצחני חיוניים לעבודתה, ותמיד ינכחו במשחק, כמו גם הצורך בתיקון והכרת תודה.

נראה כי האידיאליזציה של הויזינגה ועמדתו המוסרנית, אליה הוא דוחף ללא לאות, הינה סוג של הפעלת כוח דיסציפלינארי בשדה המשחק, כפי שהגדיר אותו פוקו, על חלקיה האפלים והמודחקים של החברה ונפש האדם. שיח משחק המדבר על חופש והנאה נטול כול "רוע" או קושי הינו ממאפייני הכוח הדיסציפלינארי; שכן, בין היתר, הוא איננו כוח אלים, הוא פועל בעידון ובפיקחות, ועל כן גם חמקמק ובלתי מורגש. זהו כוח המעורר את אהדת החברה הסבורה כי בלעדיות היופי והיעדר הכיעור הינם טובתה. הצגת האסטטיקה כאידיאל ומיגור החלקים ההרסניים, עבור האדם הפשוט, הינה הפעלת כוח שאינו מעורר התנגדות ועל כן כה לגיטימי.

4.3.3 שדה המשחק כשדה של כוח

מתוך השוואה זו עולה כי בין אם הכוח הוא גלוי ובין אם הוא סמוי הוא בלתי נמנע. בורדייה (2005) מתאר את הכרחיות הכוח לצורך התהוות תהליכים ומגעים בין קבוצות ופרטים: "כדי ששדה יפעל, צריך שיהיו בו מושאי מאבק, אנשים המוכנים לשחק את המשחק ובעלי "הביטוס" (*habitus*) הכולל הן הכרה של כללי המשחק האימננטיים של מושאי המאבק וכד' והן הכרה בתוקפם" (ע' 113-114).

גם מושג הכוח הפוקויאני (פוקו, 1997) מתייחס למערכת יחסים שבה לכל צד יש כושר פעולה ומרחב אפשרויות לתגובה: "נדמה לי שבמושג הכוח יש לכלול ראשית כול את ריבוי יחסי החוזקה (*force*) השייכים בעצם לתחום בו הם פועלים ומכוונים את ארגונו; את המשחק שמחולל בהם תמורות מחזק אותם ומהפך אותם..." (ע' 64). על פי הגדרה זו יחסי כוח במסגרת משחק יכולים להיות בלתי מאוזנים, כאשר צד אחד מגביל את זולתו, אך ייתכן גם יחסי כוח מאוזנים, אשר יוצרים יחסים של שיתוף פעולה. לכן לעתים קרובות יש לכוח גם תפקיד יוצר: "...הכוח מופעל מאינספור נקודות, ובמסגרת משחק יחסים בלתי שוויוניים וניידים" (ע' 65). לפיכך, מחקר זה יבקש להגדיר את שדה המשחק כשדה של כוח המצוי ב-setting הטיפולי, ביחסי מטפל-מטופל ובשפה הטיפולית.

פרק 5 - זהות האדם המשחק

בחלק זה תיעשה השוואה בין תפיסת המשחק של ארווין גופמן לבין תפיסת המשחק של אריק אריקסון, בהתמקד בתפיסת זהותו של האדם המשחק.

5.1 גופמן – הצגת האני כפעולה משחקית

גופמן (2003) מציג מבנים של מפגשים חברתיים, ומציג גם את המבנה של אותן ישויות הנפגשות, אשר מתהווה בכל פעם שנכנסים אנשים זה אל מחיצתו הבלתי-אמצעית של זה. גורם מפתח בתורתו הוא השמירה על הגדרת מצב היחידה/הישות. לדבריו, זוהי הגדרה שיש לבטא אותה; "וזהו ביטוי שהכרח לתמוך בו נוכח מספר רב של שיבושים אפשריים" (ע' 214). גופמן ממשיך תהליך זה להצגה תיאטרלית מבויתת. לדבריו, ניתן ללמוד רבות על מבנה עצמיותו של אדם מן הדרך שבה הוא מתכוון להצגה כזו. הביצוע נועד לעורר בו את רוחו, את כוחו ותכונות נוספות. עצמיותו של האדם, כפי שהשתקפה מביצוע תפקידו, כמעין דמות שהפרט – הן על הבמה והן באופיו – מנסה בכל מעודו לשכנע אחרים להאמין בעצמיותו כי אכן דמותו היא. אך למעשה דמות זו היא רק דמות שחושבים עליה בהקשר לאותו פרט, ובאופן זה יוצקים בו עצמיות: "הנה יש לזכור שעצמיות זו עצמה איננה נובעת מתוך בעליה, אלא מתוך כל תמונת פעולתו, וכי חולל אותה אותו הקשר של אירועים הניתנים לפירוש בפי עדי-ראייה" (ע' 212).

על כן, כאשר אנו מנתחים את העצמיות, אנו מתרחקים מבעליה, מאותו אדם העשוי להרוויח ממנה או עלול להפסיד בגללה יותר מכולם, כיוון שהיא וגופו אינם אלא מעין קולב, שעליו ייתלה לזמן-מה מוצר שהתהווה בעזרת שיתוף פעולה של קהל. האמצעים המשמשים ליצירת עצמיות ולשמירה עליה אינם מצויים בתוך הקולב; אמצעים אלה נטועים בתוך "המוסד החברתי" (שם, ע' 213). תמיד נמצא צוות אחד של אנשים שפעילותם על הבמה ושימושם בתפאורה המצויה תהווה את התמונה שממנה תנבע עצמיותו של האופי; וכן צוות אחר, הוא הקהל, שפעילות הפרשנות שלו היא הכרחית לנביעה זו. העצמיות היא מוצר של כל הסדרים האלה, ובכל חלקיה היא נושאת את חותם הבריאה הזאת. כאשר ההצגה תתנהל כהלכתה, אותה עצמיות מוצקה, המוענקת לכל אופי מוצג, תיראה כאילו נובעת מהותית מתוך המבצע את חלקו.

אם בוימה אותה תמונה כהלכה, מעניק הקהל עצמיות לאופי שהוצג בפניו; אך יש לזכור כי הענקה זו – עצמיות זו – היא מוצר של התמונה שראה הקהל לנגד עיניו, אך אין היא הסיבה לה. מכאן שהעצמיות, כאופי שהוצג, איננה משהו אורגני שיש לו מקום ספציפי, ושגורלה הבסיסי הוא להיוולד, להתבגר, להזקין ולמות. אין היא אלא פעלול דרמטי העולה במפוזר מתוך תמונה המוצגת, והשאלה האופיינית, העניין הקובע, הוא: האם תאושר או תישלל.

5.2 אריקסון – משחק ויצירת זהות האני

אריקסון (1961), מתאר את יצירת האני של הילד המשחק בהקשר התרבותי לו הוא נתון: "זהות-האני שלהם רוכשת כוח של ממש אך-ורק מתוך שמכירים בעקביות ובכל-לב בהישגיהם האמיתיים – כלומר, בהישגים שיש להם משמעות באותה תרבות" (ע' 174-175). לפיו, הקושי עם תיאוריות-המשחק הנגרסות בתרבותנו הוא בכך שהן מושתתות על ההנחה כי המשחק, אצל ילדים כמו אצל מבוגרים, מוגדר על ידי העובדה כי אינו עבודה. ילד בחברה התעשייתית שלנו אינו תורם כל תרומה של עבודה; עבודתו אינה נמדדת על פי כוחו ומידת הצלחתו, כי אם על פי התביעות התעשייתיות הגבוהות. לשם השוואה, כאשר ילד בחברה האינדיאנית משחק בציד ומביא שלל, השבט מקבל את תרומתו בכבוד ראש, להבדיל ממשחקו של הילד בחברה המערבית.

אריקסון טוען כי לשבטים הפרימיטיביים הייתה התייחסות ישירה אל מקורות הייצור ואל אמצעי הייצור. הטכניקות שלהם הינם המשכים של גוף האדם; המאגיה שלהם היא השלכה של מושגי הגוף. ילדים בקבוצות אלה לוקחים חלק בעיסוקים טכניים ומאגיים. הגוף והסביבה, הילדות, המשחק והתרבות – אפשר שהם מלאי סכנות, אך כולם יחד, עולם אחד הם. הציביליזציה גורמת לכך שהילדים לא יוכלו לכלול בחייהם ובסינתזת האני שלהם מציאות שלמה, אלא נגזרות חלקיות בלבד. לא רק שהמכונות אינן נשארות בגדר מכשירים התומכים בתפקודיו הפיזיולוגיים של האדם, אלא הן גוזרות על ארגוני ציבור שלמים להפוך להמשכים של מנגנון המכונות. כך, נהפכת הילדות לנגזרת נפרדת של החיים. לכן משחקם של הילדים בימנו הוא מבוקשם להפגין את זכותם למציאת זהות עצמית, משנשללה מהם ההזדמנות להיות שותפים.

בניגוד לתפיסה המערבית ובדומה לאפלטון, רואה אריקסון במשחק הילד עבודה, פעולת הכשרה ואימון עצמי לבגרותו: "משחק הילד הוא בעצם עבודה, הוא הצורה הילדותית של הכושר האנושי להוסיף ניסיון על ידי יצירת מצבי אב/מודל, ולהשתלט על מציאות..." (ע' 164). אריקסון סבור כי יש לראות במשחק תפקוד של האני וניסיון להביא לכלל סינכרוניזציה את התהליכים הגופניים והחברתיים שאנו חלק מהם יחד עם העצמי. הוא מתאר את משחק המבוגרים כתחום שבו יכול האני לחוש את עצמו עליון על מגבלות המרחב והזמן ועל הגדרותיה של המציאות החברתית; זהו מצב משוחרר מכל כפייה. רק בתוך מצבי חופש אלו יכול אדם להרגיש את עצמו אחד עם האני שלו: "ומה פלא כי ירגיש את עצמו אנושי אך ורק כאשר הוא משחק" (ע' 157).

אריקסון מותח ביקורת על מוסדות החינוך האמריקאים באומרו כי הם "תואמים את המשימה של אילוף ילדים בגיל הגן ובגיל הכיתות הנמוכות" (ע' 183). על אף שילדים אלו נראים חופשיים להפליא מדעות קדומות ומחששות, התערבות במשחקם יוצרת נזק. זהות האני הצומחת

מגשרת, אפוא, בין שלבי הילדות הקדומה לבין השלבים המאוחרים, כאשר מיגון של תפקידים חברתיים מצטרף וטובע את חותמו במידה הולכת וגוברת.

5.3 דיון - גופמן מול אריקסון: זהות האדם המשחק

דיון זה יבחן מה מידת יציבותה של זהות האדם המשחק: כיצד היא נוצרת ומה מהותה?

5.3.1 מקומה של החברה במידת יציבותה של הזהות

לפי גופמן, מקומו של הקהל בתהליך יצירת הזהות הוא מכריע. הקהל, בתגובתו להצגה, מעניק עצמיות לאופי שהוצג בפניו; הוא זה אשר יאשר או ישלול אותה, כאשר "חובת ההוכחה", קרי אמיונות הביצוע, חלה על המציג: זהות זו, הנוצרת מתוך ההליך המשחקי, יכולה להיות יציבה ואיתנה ויכולה להיות רעועה. לדברי גופמן חשוב לשמור על הגדרת הזהות, חשוב לבטא אותה ויותר מכך חשוב לתמוך בה עקב מפגשיה הרבים עם הסביבה, העלולים לערער אותה.

אריקסון, בדומה לגופמן, מעניק גם הוא חשיבות מכרעת לסביבה. לדבריו, הענקת שבחים ריקים לביצוע משחקי של הילד לא תאפשר את התפתחות זהותו. זהות האני תיווצר אך ורק מתוך הבנה של הסביבה את חשיבות משחקו. חובת ההוכחה כאן אינה חלה על השחקן אלא על החברה המערבית. עליה לעבור שינוי תפיסתי בדבר המשחק ולהכיר בו ככנס תרבותי. מידת יציבות האני נובעת מתוך הכרה עקבית ואוטנטית במשחק ומתוך ראייתו כעבודה לכל דבר ועניין, ומתן שבחים אמיתיים כאילו הביא הילד שלל ציד. אריקסון וגופמן מסכימים כי מדובר בתהליך הדורש הרבה תמיכה וחיזוק על מנת להתבסס.

פוקו (1991), מעביר את מלוא האחריות ביצירת הזהות אל ידיו של האדם. בניגוד לאריקסון וגופמן, הוא מגדיר את תהליך יצירת הזהות כמהלך מתמשך שכרוך בהרס קבוע ואין-סופי של כל מה שמוכר תוך יצירת זהות אנושית חדשה לחלוטין, שכל קיומה הוא רגעי בלבד. לדידו של פוקו מדובר בסטאטוס זמני בלבד המשתנה תדיר:

"...[עלינו לנסות] להרוס את מה שאנחנו ולברוא משהו שונה לחלוטין, שהוא בבחינת חידוש גמור... במהלך ההיסטוריה בני האדם מעולם לא חדלו לבנות את עצמם... לכן את הסובייקטיביות שלהם באין ספור צורות, מבלי שיוכלו אי פעם להגיע למשהו שניתן לקרוא לו "האדם" (ע' 124).

5.3.2 תהליך יצירת הזהות, נקודת מבט פילוסופית

לדידו של גופמן תהליך יצירת הזהות כרוך בשכנוע עצמי של המציג את עצמו, ובשכנוע של הקהל שמולו; שני אלמנטים אלו מזינים זה את זה ומתרחשים במקביל. לכן, פרשנותו של הקהל הכרחיות לתמונה שממנה תנבע הזהות. העצמיות המוצגת אינה מולדת, אינה מחכה להתגלות ואינה מהותית למציג, אלא, היווצרותה הינה אקראית, תלויה בנסיבות החיים ובקשרים שאינם

בשליטת האדם. גופמן טוען כי האמצעים המשמשים ליצירת עצמיות ולשמירה עליה שייכים למוסדות החברתיים ולא לפרט. בעיניו, כוח המוסדות לעצב את הפרט הוא הכוח המכריע.

פוקו (2005), בהרצאתו **סדר השיח**, משתמש באותם אבני יסוד כמו גופמן לתאר את תהליך יצירת זהות בדויה של מחבר/כותב, כפי שהביקורת ממציאה אותו מחדש בדיעבד לאחר מותו. פוקו מדבר על 'עקרון המחבר' כצורך של הקהל הקורא במחבר ממשי, בסדר, בתוכנית, בלכידות "שלהן מצפים מתודעתו של המחבר, שהוא כשלעצמו, אולי אכן בדוי במידת מה..." (ע' 25). בתהליך דינאמי זה גם המחבר, עוד בחייו, לוקח על עצמו בהסכמה זהות כזו או אחרת: "כל משחק ההבדלים הזה מוכתב על ידי פונקציית המחבר כפי שהוא מקבל אותה מתקופתו, או כפי שהוא, בתורו, משנה אותה" (ע' 26). כלומר, מדובר בתהליך לו שותפים שני הצדדים.

פוקו מסכים עם גופמן לגבי האופן שבו נוצרת זהות כאשר מתרחש תהליך פרשני, מקבע ומגביל של הקהל המעורב בכך: "הפרשנות הגבילה את המקריות שבשיח באמצעות הפעלתה של זהות העשויה ללבוש צורה של חזרה ושל מהות זהה. עקרון המחבר מגביל את המקריות הזאת באמצעות הפעלתה של זהות שצורתה היא צורת האינדיווידואליות והאני" (ע' 26). אך להבדיל מגופמן, הרואה בכך תהליך הכרחי ובלתי נמנע; פוקו, כאמור, קורא לשבור סדר שיח זה ולהימנע מפרשנות הגורמת להיקבעות של זהות.

5.3.3 תהליך יצירת הזהות, נקודת מבט פסיכואנליטית

אריקסון (1961), בדומה לגופמן, מותח ביקורת על מוסדות החינוך ומכנה אותם "מוסדות אילוף". להבדיל מגופמן, הוא טוען כי קיים גרעין עצמי ייחודי המקיים דיאלוג עם תכתיבי החברה באמצעות תהליכי סנכרון הקיימים במשחק. אריקסון נותן מידה רבה של חשיבות לביטוי הייחודיות של העצמי. שכן, "אם ירגיש ילד כי סביבתו מנסה לשלול ממנו באורח קיצוני מידי את כל צורות הביטוי המאפשרות לו לפתח ולכלל את הצעד הבא בזהות האני שלו, הרי יגן עליו באותו עוז מפתיע המתגלה בבעלי חיים הנאלצים לפתע להגן על חייהם" (ע' 178). ואכן, בגיונגל החברתי של ההווה האנושית, מוסיף אריקסון, אין הרגשת חיים ללא תחושה ממשית של זהות האני.

בדיאלוג שבין קיומו של עצמי "אורגני" אמיתי, לבין עצמי "אקראי" המתבסס כאמיתי, הייתה נטייתם של הפסיכואנליטיקאים לטובת העצמי "האורגני" האמיתי. לדוגמא, ויניקוט (1995) טען שפגיעה בעצמי האמיתי פירושה בגידה בעצמי שמקורה בציות וכפיה; והמטרה היא החיפוש אחר דרך אישית לתקשורת שאין בה סכנה של ויתור לאובייקט. במאמרו "*Morals and Education*" (2014) הוא מביע הערכה ל"אלה שאינם מחקים ואינם מצייתים, אלא גדלים באמת

ומוצאים דרך לביטוי אישי" (p. 105). גם פיאז'ה (Piaget, 2013) תומך בראיה זו. לדבריו, ישנן ארבעה קטגוריות התפתחותיות למשחק. קטגוריית המשחק הסמלי היא גולת הכותרת למשחק הילד והיא הולמת את התפקוד החיוני שממלא המשחק בחייו. זהו משחק רק באשר הוא מחולל תמורות במציאות על ידי הטמעתה לצורכי עצמיותו. הילד זקוק לכלי מקורי להבעה עצמית של הייחודיות שלו, כלומר למערכת מסמנים אותם הוא יוצר בעצמו, ושניתן לסגלם לצרכיו.

ניתן למצוא תמזוגת מסוימת בין רעיונות מתחום הפילוסופיה לבין הפסיכואנליזה המסורתית בזרמים העכשוויים של הפסיכואנליזה. לדוגמא, הזרם האינטר-סובייקטיבי טוען לריבוי האמיתות של המצב הקיים. הדבר בה לידי ביטוי בתיאור מרובה של המציאות על ידי יחסיות והקשריות: "קונטקסטואליזם" מבית מדרשם של אטווד וסטולרו (1992), או לחילופין בריבוי הפרספקטיבות, "הריאליזם הפרספקטיבי" של אורנג' (1995). הזרם ההתייחסותי מתבסס על משנתו של קוהוט (אופנהיימר, 2000, עמ' 39) אשר טען לקיומו של עצמי גרעיני, אך מבדיל עצמו ע"י יצירת עצמי מרובה. לפי מיטשל (1988), ריבוי תצורות העצמי מתלכד לכדי אשליה של עצמי אמיתי-אינטגראלי. עצמי "אמיתי" אינטגראלי זה מצד אחד הינו מדומה ואשלייתי (ולא מגורען ואחוד) ומצד שני מאפשר לנו לתפקד.

אם כן, על פניו, נראה כי תפיסתו של מיטשל עשויה לגשר באופן ראוי בין גופמן לבין אריקסון בכך שהיא מקפלת בתוכה גם מהותנות מסוימת וגם בדיה מסוימת. כל עצמי יחיד ובודד הוא "אורגני" ואמיתי, ואילו האשליה נוצרת בחיבור בין כל העצמיים לכדי עצמי אחד ויציב. אך פוקו (1991), שהיה קיצוני בהבנתו את זהות האדם, היה קורא תיגר גם על תפיסה טולרנטית (בהקשר זה) זו של מיטשל. לפי פוקו, גם אם מדובר בזהות מדומה ואשלייתית שכל תכליתה היא לאפשר לנו לתפקד, אל לו לאדם לשאוף לזהות אחת קבועה: "הבעיה היא לשאוף למשהו אחר באופן רדיקאלי..." (ע' 121-122)

בשלב זה עולות מספר שאלות, אשר המחקר יבקש לחקור: האם תיתכן ישות כה דינאמית השוברת את עצמה וממציאה את עצמה כל פעם מחדש? מה המוטיבציה של אותו שחקן לשאוף לשבור את זהותו ולהמציא את עצמו כל פעם מחדש באופן זמני? מי הוא אותו אחד המחזיק את המוטיבציה לשינוי? כשאנו מטפלים במשחק, מי ניצב מול המטפל? אל מי למעשה מתייחס הטיפול במשחק? החלק הבא יעסוק בחרותו של האדם המשחק לשבור את זהותו הקודמת ולבנות זהות חדשה.

פרק 6 - חרות האדם המשחק

בחלק זה תיעשה השוואה בין תפיסת המשחק של האנס גאורג גאדאמר לבין תפיסת המשחק של דולנד ויניקוט, תוך התמקדות בתפיסת חירותו של האדם המשחק.

6.1 גאדאמר – קונספט המשחק

גאדאמר (2004) מאפיין את המשחק כמורכב מפרדוקסים רבים: *פרדוקס הפסיביות אקטיביות*: מצד אחד משחק הוא טבעי ואוניברסאלי, ומשותף לכל הדברים על פני האדמה: אין האדם יכול להימנע מלשחק, משום שהמשחק גדול ממנו. מצד שני, על האדם לעבור תהליך אקטיבי של בחירה בהתמסרות שבמהלכו הוא מוותר על המודעות שלו, התכנון והכוונה, ומתמסר לרצון המשחק. *פרדוקס סובייקט-אובייקט*: גאדאמר מעמם את ההפרדה שבין הסובייקט בתוך המשחק לבין האובייקט, כפי שהיא מופיעה בכתביהם של קאנט ושילר. לפי גאדאמר, המשחק הוא ישות (being) העומדת בפני עצמה. תפקידו של השחקן, כקטליזאטור המאפשר למשחק ליצור את מה שהתכוון אליו, הוא משני. על כן, הביטוי הסובייקטיבי מנוכס למשחק עצמו: "המשחק ממלא את מטרתו רק אם השחקן מאבד את עצמו בתוכו" (p.103). יחד עם זאת, מאחר ולשחקן יש חופש בחירה, נוצרים יחסי גומלין בין המשחק לשחקניו- הוא מפעיל אותם, הם שותפים ליצירתו והוא משפיע עליהם ומשנה אותם. כך הוא משמש גם כאובייקט שמחולל שינוי. המשחק ושחקניו הם למעשה גם סובייקטים וגם אובייקטים אחד עבור השני, ללא הפרדה ברורה.

פרדוקס רצינות המשחק: על השחקן לשחק מבלי להיות רציני, כלומר ניתן להגיע לרצינות המשחק רק אם לא משחקים ברצינות. בכך טמונה איכות חשובה של המשחק: לא ניתן להתייחס למשחק כאל אובייקט או כדבר מה שמתבוננים עליו מבחוץ פנימה, משום שאז הוא יאבד באופן מיידי את מטרתו ואת הרצינות שלו. *פרדוקס העצמי המיוצג והלא-מיוצג*: גאדאמר מצביע על כך כי במשחק קיים ייצוג עצמי של המשחק עצמו ושל שחקניו, אך ייצוג עצמי זה לעולם לא יוכל להיות שלם, סופי או החלטי בגלל שהמשחק מתעלה מעל להמשגתו. המשחק הוא למעשה תהליך שמתרחש "בין לבין" (Gadamer, 2004, p. 109) - בין השחקן למשחק. למרות שהשחקנים אינם נחוצים עבורו הם עדיין יכולים לעשות בחירות כיצד לשחק בו, בהתאם לכלליו.

פרדוקס החוויה: חיבור בין חוויה ראשונית לבין ניסיון מצטבר: "דבר מה הופך לניסיון (experience) לא רק מעצם זה שהוא נחוה, אלא מתוקף כך שהחוויה מותירה רושם מיוחד, המעניקה לו את חשיבותו המתמשכת" (ע' 53). המשחק לפי גאדאמר הוא תנועה, קדימה ואחורה, פנימה והלאה (to-and-fro), שאין לה שום מטרה מוגדרת, ולכן היא לא יכולה להגיע לכדי מיצוי.

היא מחדשת את עצמה דרך תנועה מתמדת, אך אין משמעות למי או למה שיוצר את התנועה הזו- היא כמו ממשיכה להיווצר מתוך הפעילות שלה עצמה, מתוך הסדר הייחודי לה שמאפשר לתנועה להמשיך להתקיים. המשחק הוא באופן טבעי נטול מאמץ, גם אם לא תמיד נטול קושי, והוא נחוה באופן סובייקטיבי כהרפיה.

גאדאמר טוען כי "מבנה המשחק סופג את השחקן אל תוך עצמו ובכך משחרר אותו מעול לקיחת היוזמה, שהוא למעשה עול הקיום" (ע' 105). אם כן המשחק מיטיב, מגונן ומקל. האלמנט המרפה שבו טמון ביכולתו של האדם להתמסר אליו, לתת למשחק "לשחק בו" ולהחליט עבורו, להפעיל אותו. גאדאמר אף משווה תכונה זו להטלת "כישוף" - השחקנים נמצאים תחת "כישופו" של המשחק.

6.2 ויניקוט – תאוריה של משחק (Play Theory)

ויניקוט (1995), בספרו "תאוריה של משחק" (ע' 73), מפרט ארבעה שלבים בהתפתחות הילד. ציר חשוב של ההתפתחות זו הוא היציאה מעולם הכל-יכול שבפנטזיה אל עבר מפגש הולך וגובר עם המציאות החומרית והחברתית, והכרה מדורגת בגבולות היכולת של העצמי כמו גם הכרה בכוחות וביצירתיות של העצמי. לדוגמא, בשלב השני של התפתחות הילד, האובייקט מתחיל לקבל ממשות בתהליך של דחייה וקבלה חזרה: כשהאם משתפת פעולה התינוק מקבל תחושה של שליטה באם, של שליטה מאגית כל יכולה. האם היא במצב של "הלוך ושוב" בין היותה הדבר שלתינוק יש יכולת לגלות, לבין היותה היא עצמה הממתינה להתגלות. "האמון באם יוצר כאן מגרש משחקים מתווך שבו נולד הרעיון של המאגי. אני קורא לו מגרש משחקים מפני שכאן ראשיתו של משחק" (ע' 73).

מגרש המשחקים הוא המרחב הפוטנציאלי הנמצא בין האם לתינוק, או מחבר בין האם לתינוק. באשר לשבריריותו של המשחק מוסיף ויניקוט כי זו שבריריותו של המאגי עצמו, של קסם הצומח בתוך אינטימיות, ביחסים שנמצאים ראויים לאמון. תחום זה של המשחק אינו מציאות נפשית פנימית - הוא מחוץ לאדם, אל אף כי אינו העולם החיצוני. המשחק שייך למרחב הפוטנציאלי המכיל בתוכו סתירות רבות, ופרדוקס שהתקבל מבלי להיפתר עשוי להיות בעל ערך חיובי.

ויניקוט ממשיך להגדיר את המשחק ומסביר: "למשחק יש זמן. אין הוא בפנים אף אין הוא בחוץ, כלומר הוא חלק מן העולם הדחוי, הלא אני, שהפרט מחליט להכיר בו כעולם חיצוני באמת, השרוי מחוץ לתחום השליטה המאגית" (שם, ע' 68). כדי לשלוט במה שבחוץ יש לעשות

דברים, ולא לחשוב ולרצות בלבד, ועשיית דברים דורשת זמן. משחק הוא עשייה. הנקודה המהותית במסר של ויניקוט היא שהמשחק הוא חוויה, חוויה יצירתית תמיד, ושהוא ברצף מרחב-זמן, "צורה יסודית של לחיות (living)" (ע' 76).

השבריריות של המשחק הויניקוטיאני קשורה לעובדה שהוא מצוי תמיד על קו הגבול התיאורטי שבין הסובייקטיבי לבין מה שנתפס כתפיסה אובייקטיבית. המשחק הוא-הוא היסוד האוניברסאלי והוא השייך לתחום הבריאות; משחק מסייע לגדילה, ולפיכך לבריאות; משחק מוליך אל יחסי קבוצה; משחק יכול להיות צורה של תקשורת בפסיכותרפיה; ולבסוף, "הפסיכואנליזה התפתחה כצורה משוכללת ביותר של משחק בשירות התקשורת של האדם עם עצמו ועם אחרים" (שם, ע' 69). לכן, הדבר הטבעי הוא משחק, והתופעה המתוחכמת מאוד של המאה העשרים היא הפסיכואנליזה. בוודאי חשוב הדבר לאנליטיקאי שיזכור בכל עת לא רק מה אנו חבים לפרויד, אלא גם מה אנו חבים לאותו דבר טבעי ואוניברסאלי הקרוי משחק. כמעט אין צורך להדגים דבר גלוי וברור כל כך כמו משחק.

לסיכום, לפי ויניקוט (1995), משחק צריך להיות ספונטאני, ו"לא צייתני ונוח לרצות" (ע' 77). כשכזה, שלבי ההתפתחות שלו הם מתופעות מעבר למשחק, וממשחק אל משחק משותף, וממנו אל חוויות תרבותיות. המשחק "מספק מעצם מהותו" (ע' 78) ומוביל ל"התרגעות" (ע' 80).

6.3 דיון - החרות ליצור זהות, גאדאמר לעומת ויניקוט

כפי שצוין בדיון הקודם, נקודת המוצא לתיאוריה של פוקו (1991) היא ההנחה האנטי-הומניסטית, שלפיה לאדם אין טבע או מהות קבועים ושהוא כולו תוצר של יחסי כוח היסטוריים, אנונימיים ושרירותיים. מן ההנחה שהאדם הוא תוצר של יחסים שאינם הכרחיים, מסיק פוקו, שכל מצב אנושי הוא בר-שינוי: כל חברה היא בת שינוי על ידי הריסת יחסיה וכיוון שהיחסים האלה הם שיוצרים את הפרטים בחברה, הריסתם תביא לשינוי "הסובייקטיביות" של אותם פרטים. דיון משווה יחקור מה מקור אותה חרות המאפשרת לפרטים להרוס את היחסים שמוגדרים כתנאי המכונן שלהם, כלומר, כתנאי לאפשרותם?

6.3.1 חרות המשחק

טענתו של ויניקוט (1995) היא ש"החלק השלישי בחייו של אדם, חלק שאיננו יכולים להתעלם ממנו, הוא תחום הביניים של חוויה, שתורמים לו המציאות הפנימית והחיים החיצוניים גם יחד" (ע' 36). זהו תחום שאנו קוראים עליו תיגר, מפני שלא נתבע אלא להיות קיים כמקום מנוחה והתרגעות לאדם, הטרוד במשימה האנושית המתמקדת לשמור שהמציאות הפנימית והחיצונית

יהיו נפרדות, ועם זה קשורות בקשר גומלין. ויניקוט מוסיף כי הנקודה המהותית במסר שלו היא שהמשחק הוא חוויה, חוויה יצירתית תמיד, ושהוא חוויה ברצף מרחב-זמן, צורה יסודית של לחיות. הוא מסביר כי שום ייצור אנוש אינו חופשי מן המתח הכרוך בקישור בין מציאות פנימית לחיצונית ושתחום הביניים של החוויה, הבא לידי ביטוי באמנות, בדת ובתחומים נוספים, מספק הפוגה מן המתח הזה. על פי ויניקוט, חרות האדם המשחק נעוצה בכך שמרחב הביניים, קרי המשחק, מצליח להתקיים וליצור הפוגה מהמתח.

למרות הגורמים הדטרמיניסטיים של שליטת המשחק בשחקניו, טוען גאדאמר (2004), קיים גם חופש. החופש הוא בכך שהמשחק האנושי מאופיין בזה שהוא משחק משהו. כלומר, שלמהלך המשחק יש איכות מובהקת אותו השחקן "בוחר". ראשית, האדם מפריד באופן מפורש את התנהגות המשחק שלו מהתנהגות אחרת בכך שהוא רוצה לשחק. שנית, גם בתוך מוכנותו לשחק הוא מבצע בחירה: הוא בוחר במשחק זה על פני משחק אחר. בהתאם, "המרחב שבו מתרחש מהלך המשחק אינו פשוט החלל הפתוח שבו אדם משחק את עצמו, אלא כזה שסומן באופן מיוחד ושמור למהלך המשחק" (ע' 111). כלומר, חרות האדם היא בעצם בחירותו החופשית במשחק ובחירותיו המתבצעות במסגרת כלליו.

נשאל כעת, האם שני סוגי חרות אלו: של ויניקוט - לשחק ולהגיע להתרגעות, ושל גאדאמר – בחירתו החופשית של השחקן במשחק ובחירותיו הנעשות במסגרת כלליו, עשויים לאפשר לפרט להרוס את היחסים שמוגדרים כתנאי המכונן שלו, ולהגדיר את עצמו מחדש? לשם כך נעזר בהוגים שפרשו את פוקו.

הפרשן דיוויד הוי (Hoy, 1991), מדמה את יחסי הכוח המתקיימים בחברה למשחק, שכלליו אמנם קובעים מגבלות מסוימים על המשתתפים בו, אבל הם מותירים בידיהם את החירות לבחור בין מהלכים אלטרנטיביים שאינם מפירים את אותם כללים. לדבריו, עמדה כמו זו של פוקו, הדוחה את מושג הסובייקט ההומניסטי, כלומר, הסובייקט כמקור לפעולה (agent) הנושא לכן באחריות מלאה לתוצאותיה – אינה מובילה בהכרח לדטרמיניזם קיצוני. על פי פרשנותו, מעמדם של יחסי הכוח ההיסטוריים בתורתו של פוקו הוא כמו מעמדם של הכללים בשפה או במשחק. כללים אלו אומנם קובעים את תחום האפשרות של כל פרט ואת המגבלות, אבל לא את המהלכים הקונקרטיים שלו. כך, למשל המשתתף במשחק חייב לציית לחוקיו אבל הוא יכול לבחור במהלכים שונים במסגרת אותם חוקים ולקבוע במידה רבה את מהלך המשחק.

יחד עם זאת, התיאוריה של פוקו עניינה להראות שהפעולה לשינוי פירושה הוא הרס יחסי הכוח הנתונים ולא פעולה במסגרתם – או כפי שמגדיר זאת רייכמן (1985), מפרש נוסף של פוקו, מטרת המאבק בפוליטי היא להביא ל"אי ציות אזרחי" קבוע. פירוש הדבר שהביקורת של פוקו נוגעת לשאלת "הרצון או האי רצון של בני האדם לשחק את התפקיד שהוקצה להם במערכת מסוימת... של יחסי כוח" (ע' 79). ואם כך, הרי שמדובר כאן ב"משחק" שהלוגיקה שלו שונה לחלוטין מזו שעל פיה מתנהל משחק השח, למשל, שאותו מביא הוי כדוגמא לתיאוריית הכוח האפשרות לשינוי של פוקו. כי הרי לא ייתכן ששחקן השח ישפר את מצבו במשחק על ידי סירוב לציית לכללים שלו.

פוקו פותר את שאלת אפשרות השינוי, על ידי הקביעה שאם כי לא תיתכן חברה שאינה מושתתת על יחסי כוח, הרי שבכל צורה של יחסי כוח ישנן "נקודות" שבהן ניתן "לברוח" מן הכוח (Dreyfus & Rabinow, p.223). פוקו גם הצהיר שמטרת הפעילות הפוליטית בה הוא עצמו נוקט היא "לברוח" מיחסי הכוח הקיימים על ידי "מרד והתקוממות" נגדם, ושינויים באופן שיוכל לחדול להיות "משועבד" אליהם.

כיצד ניתן "לברוח" מיחסי הכוח? ובכן, לפי פרשנותה של ארבל (2006), פוקו (1981) במאמרו *Is It Useless to Revolt* מציין שיש מצבים שבהם בני האדם מתייצבים בעת ובעונה אחת "מחוץ להיסטוריה ובתוך ההיסטוריה" (ע' 6). למרות שפוקו אינו מסביר כיצד המצב הסותר הזה אפשרי, מתברר שהוא סבור שזה היה המצב במהפכה החומייניסטית, שאותה העריץ, כיוון שהאיראנים גילו בה לא פחות מאשר נכונות ל"שינוי רדיקאלי בסובייקטיביות שלהם". בשלב זה, נראה כי כרגע זו הדרך היחידה לנסות ולהבין מהם התנאים הדרושים כדי לבנות סובייקטיביות חדשה, לפחות במושגים שפוקו עצמו משתמש בהם. הדוגמא הכמעט יחידה מן הסוג שלו פוקו מייחל היא המפכה האיראנית וההסבר שהוא נותן לה הוא ביטוי לפרדוקסאליות שיש בתיאוריית השינוי שלו.

מאחר ונושא הפרדוקס וחירות האדם המשחק ליצור את זהותו מצוין במשנתו של ויניקוט על ידי בניית מימד שלישי שאינו פנים ואינו חוץ; במשנתו של גאדאמר על ידי מצב כפול בו השחקן משחק ומשוחק בו זמנית; ובמשנתו של פוקו על ידי נוכחות והיעדרות מההיסטוריה; יבקש המחקר להמשיך ולחקור את התנאים הפרדוקסאליים המאפשרים את בניית התנאים לבניית זהות חדשה.

פרק 7 - מסקנות תיאורטיות כפרדיגמה משחקית

בחלקו האחרון של המחקר יתוו קווים תיאורטיים לפרדיגמה טיפולית בדרמה, אשר תכלול הגדרת מושג משחק בטיפול, הגדרת מהותו וחירותו של האדם המשחק בטיפול, והגדרת מטרות הטיפול העושה שימוש במשחק.

המשחק בטיפול - המשחק בטיפול הוא קודם כול פעילות חופשית שאין בה משום כוונה, לא מצד המטפל ולא מצד החברה. טעמו היחיד של המשחק הוא פשטותו ויכולתו להתקיים בשלעצמו. שדה המשחק הטיפולי הינו שדה של כוח, בו העצמי יכול לכוון את עצמו מחדש ובתנאי שהמשחק יקבל תנאים הולמים לקיומו, קרי יצירת מרחב מוגן עבור טווח מגוון ורחב של רגשות, ביטויים והתנהגויות. המשחק בטיפול הוא ניסיון ספונטאני של העצמי להביא לכלל סינכרוניזציה את התהליכים האינדיווידואליים יחד עם הסדר החברתי. משחק זה הינו תולדה של סקרנות וחקירה, ומתקיים אך ורק בהווה וללא מטרה עתידית. התהליך הטיפולי יכול להתקיים אך ורק כשאינו לו תכלית מחוץ לעצמו. בהתקיים תנאים אלו, מתרחש הריפוי באופן טבעי, אוטונומי וללא כל התערבות מגמתית. הפסקאות הבאות יפרטו הגדרה זו.

שדה המשחק התרפויטי כשדה של כוח - סוגי המשחק הקליניאני וההויזינגיאני
מדגימים שהמטפן והכוח באים הן מבפנים והן מבחוץ, ולמעשה הם בלתי נמנעים. בהתאם, רשת הכוח בשדה המשחק בטיפול הינה אלמנט אינטגרלי והכרחי. היא חיובית כעיקרה במובן שהיא מאפשרת יצירתיות, התפתחות ואת כינונו של הסובייקט. הכוחות הפועלים ברשת זו כוללים את כוחותיו הייחודיים של העצמי של 'השחקן' (ראו הגדרה בהמשך עמוד זה); כוחותיו הייחודיים של העצמי של המטפל; הצורך בשמירת הסדר החברתי הקיים; והצורך בבריאתו מחדש. כאשר הכוח נמצא בצורה מלאה בידו של גורם אחד, חיצוני או פנימי, אזי שדה הכוח מפסיק להתקיים ולא מדובר עוד במשחק. על כן, כדי ששדה הכוח יוכל להתקיים באופן יצירתי ומכונן, על המשחק הטיפולי להיות מוגן ובטוח. לשם קיומו של המשחק הטיפולי נדרשים מוגנות פיזית ורגשית, והעדר מנצח, תחרותיות או גינוי. על המטפל להבדיל בין שימושיה השונים של רשת הכוח בשדה זה: מתי היא תומכת ומאפשרת תהליכי התפתחות ייחודיים אותם מוביל האדם המשחק; ומתי היא הופכת לחודרנית או מניפולטיבית ומשרתת את תפיסת עולמו של המטפל או את הסדר החברתי.

משחק וסדר חברתי בטיפול - התהליכים הטיפולים במשחק מתקיימים כפי שהם
לעצמם ואינם מייצגים דבר מה אחר. יחד עם זאת, המשחק במהותו מיישב התהוות עם הווייה

מוחלטת, תהליכי שינוי עם זהות מוגדרת. המשחק בתהליך הטיפולי משתדל לקבל דבר כפי שהוא עצמו היה מולידו, ולהוליד דבר שהוא מתאווה לקבלו. המשחק נמצא בשירות העצמי כפי שהעצמי נמצא ברשותו, כדי להביא לכלל סינכרוניזציה את הסדר החברתי ואת ייחודיות העצמי. שני חלקים אלו פועלים במשחק כאחד והינם מהותיים למהלכו: הם מתרחשים בטיפול באופן טבעי וספונטאני, בדפוסים אוטונומיים פנימיים, ומובילים בסופו של דבר לתהליכי ריפוי.

תהליכי ריפוי - תהליך הריפוי במשחק מתקיים באופן עצמי וספונטאני, כאשר המשחק מאפשר הבעה של טווח רחב ומגוון גדול של רגשות והתנהגויות. האדם המשחק יוצר באופן חופשי שאינו צפוי; להנאתו, לשמחתו, ומתוך יצירתיות. הוא יוצר, לא פחות, מתוך רגשות קשים של הרס, אשמה, קנאה, חמדנות, נקמנות, פחדים, חרדות, זעם וכאב. במובן זה, כיעורו של המשחק חיוני לו באותה מידה כמו יופיו. ריפוי משמעותי יכול להתקיים כאשר האדם המשחק אינו מונע מתוך חשך או תשוקה לדבר מה הנתפס בעיניו כרצוי, או מתוך צורך חיצוני להדיר חלק מסוים בו. הריפוי מתרחש מתוך הוויית המשחק עצמו בלבד ונמצא בידי השחקן.

שחקן - תפיסת המשחק כשדה של כוח בתהליך הטיפולי עשויה לפתוח פתח חדש לחשיבה על המושג 'מטופל'. השם "מטופל" הוא הנגזרת הפסיבית מן המילה "מטפל". המשמעות הדקדוקית היא שהאדם המטפל הוא אקטיבי ואילו האדם המגיע לטיפול אינו אלא נגזרת סבילה שלו. תפיסה זו עלולה לעוות את מהות הטיפול בכך שהיא מעניקה את כל הכוח למטפל. מכיוון שהפעולה המרכזית בטיפול היא משחק, מוצע לכנות את האדם המגיע לטיפול "שחקן". השחקן עושה את העבודה בטיפול. הוא מבצע את תהליך החקירה, ההתפתחות המשחקית ודורש את חירותו.

חירותו של השחקן בטיפול - כפי שויטגנשטיין (2008) טען כי אין תכונה אחת המשותפת לכל מה שקרוי 'משחק', ייתכן וניתן לטעון כי אין תכונה אחת משותפת לכל מה שנקרא אדם. אם המטפל אינו עסוק בחשיפת טבעו האמיתי של השחקן וגילוי האמת אודותיו, ואם לאדם המשחק אכן אין טבע קבוע, וכך גם כללי ההכרה שלו אינם קבועים, הרי שבמהלך הטיפול השחקן חופשי לשנות גם את עצמו, וגם את מה שנתפס כמהותו, לכוון עצמו מחדש, באופן בלתי מחייב, ובלתי סופי. מאחר והמשחק הוא פעילות חופשית שאין בה כל כפייה, על השחקן לחוש עצמו חופשי ומשחרר מכל פחד או תקווה לתוצאות רציניות. חירותו הינה שחרור מחרדות ואשמות, לזכותו החופש להתנגד ולהביע מנעד רחב של רגשות. עליו לעשות זאת מבלי להיות אנוס על ידי צרכים דחופים או מואץ על ידי תשוקה עזה. כדי לממש את שחרורו, מסייע בידו השחקן-מטפל.

שחקן-מטפל - המטפל משמש כסמכות מקצועית בכל הנוגע למסגרת המשחק, תוך שהוא נזהר מלקדם תהליכים או להתערב במהלך המשחק. מהות תפקידו של המטפל היא החזקת ה-setting, ליווי ותמיכה בתהליך. עליו להיות נקי מהנחות קודמות וקבועות ולאפשר לשחקנים להוביל את עצמם. לפעמים נראה שהנטייה הטבעית של המטפל היא לנוכחות ולאקטיביות יתר, התערבות, ידיעה ופרשנות מגמתית. על כן ההגדרה "שחקן-מטפל" נועדה להזכיר למטפל שהוא קודם כול שחקן, כמו כל יתר השחקנים במשחק, שחקן בעל תפקיד ככל משתתף אחר. כשחקן, גם דמותו עוברת תהליכים משמעותיים ומקבילים לאלה של שאר השחקנים. בפועל, כמשתתף פעיל במשחק, לוקח הוא על עצמו תפקידים משניים של שוליה, עוזר, סייע או מתלמד, התומכים במקצועות ובמהלכים של השחקנים הראשיים. מטרתו לאפשר מרחב בטוח, מוגן, בעל טווח רחב של רגשות ולהעניק תמיכה לשחקנים. סוג הפרשנות שדמות זו מבצעת היא פרשנות מלווה.

פרשנות מגמתית ופרשנות מלווה - פרשנות מגמתית הינה פעולה מחויבת שמבצע השחקן-מטפל, אשר משפיעה באופן עקיף או ישיר על השחקן. פעולה זו נעשית בגלוי או בסמוי, לשם התערבות קלינית, לטובת הסדר החברתי, תוך עקיפת הגנות. פרשנות מלווה הינה פעולה המאפשרת למטופל להתפתח בדרכו הייחודית, מתוך קבלת תפיסת עולמו ומבנה אישיותו. היא מפעילה מידה מינימאלית של התערבות קלינית ומכבדת הגנות, כשלנגד עיניה מטרת הטיפול.

מטרות הטיפול - מטרת הטיפול במשחק הינה דינמית. אין מדובר במטרה קונקרטית אלא במטרה בעלת תיאורים המוציאים זה את זה מכלל אפשרות וסותרים זה את זה, ולכן משלימים אחד את השני. למשחק אין מטרה סטאטית והיא אינה מגיעה לכדי מיצוי. היא מחדשת את עצמה דרך תנועה מתמדת, אך אין משמעות למי או מה שיוצר את התנועה הזו- היא ממשיכה להיווצר מתוך הפעילות שלה עצמה, מתוך הסדר הייחודי לה אשר מאפשר לתנועה להמשיך להתקיים. כאשר המטרה נהיית חשובה יותר מהמשחק עצמו, כנראה שאין זה משחק.

לסיכום, ניתן לומר כי במקום לעסוק בחיפוש מהותו של השחקן שאיננה בנמצא, עדיף להתרכז בתיאורו ובמאפיינים המיוחדים לו בשדה המשחק. גישות טיפוליות פנומנולוגיות מסורתיות הדוגלות בליווי כגון טיפול בלתי מכוון במשחק של אקסליין (Axline, 1964); "מגמת ההחלמה-העצמית שבמשחק הספונטאני" של אריקסון (Erikson, 1940); ופונקציית ההשבה, נוכחות חיה, ותפיסתה התפתחותית של אן אלוראז (2005), עשויות לתת מענה הולם לכך.

ראשי פרקים מתוכננים

פרק 1 – מבוא

פרק 2 – מבוא למשחק וסדר חברתי

פרק 3 – מתודולוגיה

פרק 4 – שדה המשחק כשדה של כוח

פרק 5 – זהות האדם המשחק

פרק 6 – חרות האדם המשחק

פרק 7 – מסקנות תיאורטיות כפרדיגמה משחקית

רשימת מקורות

אפלטון, א' (1997). **כתבי אפלטון**. ירושלים ותל-אביב: שוקן.

אופנהיימר, א' (2000). **היינץ קוהוט, פסיכואנליטיקאים בני זמנינו**. תל אביב: תולעת ספרים.

ארבל, א' (2006). **פוקו וההומניזם**. אור יהודה: דביר.

אריקסון, ה"א (1976). **ילדות וחברה**. תל אביב: ספרית פועלים.

ארנדט, ח' (2013). **המצב האנושי**. תל אביב: הקיבוץ המאוחד.

בורדייה, פ' (2005). **שאלות בסוציולוגיה**. תל אביב: רסלינג.

ביון, ו' (2003). **במחשבה שנייה: מאמרים נבחרים על פסיכואנליזה**. תל אביב: תולעת ספרים.

ברמן, ע' (2010). **על פונדמנטליזם טיפולי** [גרסה אלקטרונית]. אוחר מתוך

<http://www.hebpsy.net/articles.asp?id=2645>

גופמן, א' (2003). **הצגת האני בחיי היומיום**. בן שמן: מודן.

גופמן, א' (2006). **על מאפייני המוסדות הטוטליים**. תל אביב: רסלינג.

- גרוס, ק' (1955). **משחקי אדם**. ירושלים: ראובן מס.
- הויזינגה, י' (1984). **האדם המשחק**. ירושלים: מוסד באליק.
- ויטגנשטיין, ל' (2008). **חקירות פילוסופיות**. ירושלים: מאגנס.
- וויניקוט, ד' (1995). **משחק ומציאות**. תל אביב: עם עובד.
- וויניקוט, ד' (2009). **עצמי אמיתי, עצמי כוזב**. תל אביב: עם עובד.
- מייסי, ד' (2012). **מישל פוקו**. תל אביב: ספרי עליית הגג.
- ניטשה, פ' (תשכ"ט). **הולדתה של הטרגדיה – המדע העליון**. ירושלים: שוקן.
- סרטו, מ"ד (1980). **המצאת היומיום**. תל אביב: רסלינג.
- פוקו, מ' (1972). **תולדות השיגעון בעידן התבונה**. ירושלים: כתר.
- פוקו, מ' (1997). **תולדות המיניות 1**. תל אביב: הקיבוץ המאוחד.
- פוקו, מ' (2005). **סדר השיח**. תל אביב: בבל.
- פוקו, מ' (2008). **הולדת הקליניקה**. תל אביב: רסלינג.
- פיאז'ה, ז' (1972). **הפסיכולוגיה של הילד**. תל אביב: ספריית הפועלים.
- פרנקל, ו' (1970). **מבוא ללוגותרפיה: האדם מחפש משמעות: ממחנות המות אל האקסיסטנציאליזם**. תל אביב: דביר.
- פרנקל, ו' (1982). **הזעקה הלא-נשמעת למשמעות**. ירושלים: דביר.
- קוהוט, ה' (2007). **פסיכולוגיית-העצמי וחקר רוח האדם, הרהורים בגישה פסיכואנליטית חדשה**. תל אביב: תולעת ספרים.
- שגיא, א' (2009). **המסע האנושי למשמעות**. רמת-גן: אוניברסיטת בר-אילן.
- שילר, פ' (1986). **על החינוך האסתטי של האדם בסדרת מכתבים**. תל אביב: ספרית פועלים,

- Axline, V.M. (1964). Nondirective therapy. In M.R. Haworth (Ed.), *Child Psychotherapy: Practice and Theory*. NY: Basic Books.
- Brecht, B. (1964). *Brecht on theatre: The development of an aesthetic*. (J. Willett, Ed. Trans.). London: Methuen.
- Brunner, J. (1999). *Freud and the politics of psychoanalysis*. London: Transaction Publishers.
- Dreyfus, H. L. & Rabinow, P. (1983). Michel Foucault, beyond structuralism and hermeneutics. Chicago: The University of Chicago Press (BSH).
- Erikson, E. H. (1937). Configurations in play: Clinical notes. *Quarterly*, 6, 139-214.
- Erikson, E. H. (1940). Studies in the interpretation of play: clinical observation of play disruption in young children. *Genetic Psychology Monographs*, 22, 557-561.
- Erikson, E. H. (1951). Sex differences in the play configurations of preadolescents. *American Journal of Orthopsychiatry*, 21, 667-692.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and punish: The birth of the prison*. NY: Random House.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge: Selected interviews and other writings, 1972-1977* (1st American Ed). NY: Pantheon.
- Foucault, M. (1981). Is it useless to revolt? *Philosophy & Social Criticism*, 8, 5-9.

- Foucault, M. (1991). *Remarks on Marx: Conversations with Duccio Trombadori*. (J. Goldstein & J. Cascaito, Trans.). NY: Semiotext.
- Foucault, M. (1992). *Language, counter-memory, practice: Selected essays and interviews*. D. F. Bouchard (Ed.). Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Freud, A. (1976). The rule of transference in the analysis of children. In C. Schaefer (Ed.), *The Therapeutic Use of Child's Play*. Janson Aronson Inc.
- Gadamer, H.G. (2004). *Truth and method*. NY: Continuum.
- Grotowski, J. (1968). *Towards a poor theatre*. NY: Simon & Schuster.
- Hoy, D. C. (1986). Power, repression, progress: Foucault, Lukes, and the Frankfurt school. In M. Foucault & D. C. Hoy (Eds.), *Foucault: A Critical Reader* (pp. 123-147). Blackwell.
- Huizinga, J. (2004). Nature and significance of play as a cultural phenomenon. In H. Bial (Ed.), *The Performace Studies Reader* (pp. 117-20). New York, NY: Routledge.
- Huizinga, J. (1976). Play and contest as civilizing functions. In J.S. Bruner, A. Jolly, & K. Sylva (Eds.), *Play: Its role in development and evolution*, (pp. 675-687). New York: Basic Books.
- Klein, M. (1929a). Infantile anxiety-situations reflected in art, creative impulse. *Int. J. Psychoanal*, 10, 436-443.
- Klein, M. (1929b). Personification in the play of children. *International Journal of Psychoanalysis*, 10. (1).

- Klein, M. (1945). The oedipus complex in the light of early anxieties. *International Journal of Psychoanalysis*, 26, 11-33.
- Klein, M. (1955). The psychoanalytic play technique. *American Journal of Orthopsychiatry*, 25, 223-237.
- Klein, M. (1984). *Love, guilt and reparation: and other works 1921-1945* (Vol. 1). NY: Free Press.
- Klein, M. (1989). *The Psychoanalysis of children*. London: Virago Press.
- Klein, J. T. (1990). *Interdisciplinarity: History, theory, and practice*. Detroit: Wayne State University Press.
- Kohut, H. (1977). *The restoration of the self*. New York: International University Press.
- Lacan, J. (1949). *The mirror stage as formative of the I function as revealed in psychanalytic experience* (Lacan, J. (2006). *Ecrits*. collaboration with H. Fink & R. Grigg, Ed.). (B. Fink, Trans.) New York, London: W.W. Norton & Company.
- Levi-Strauss, C. (1963). *Structural anthropology*. New York: Basic Books.
- Mitchel, S. A. (1988). *Relational concepts in psychoanalysis: An integration*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ogden, T. (1994). *Subjects of analysis*. NJ: Jason Aronson Publishers.
- Orange, D. M. (1995). *Emotional understanding: Studies in psychoanalytic epistemology*. Chicago: The Guilford Press.

- Piaget, J. (2013). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge.
- Polkinghorne, D. E. (1995). Narrative configuration in qualitative analysis. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 8, 5-23
- Schechner, R. (2005). *Performance theory*. London: Routledge.
- Stolorow, R. D. (1992). *Contexts of being: The intersubjective foundations of psychological life*. Hillsdale, NJ: The Analytic Press.
- Stolorow, R. D. (2002). *Worlds of experience: Interweaving philosophical and clinical dimensions in psychoanalysis*. New York: Basic Books.
- Rajchman, J. (1985). *Michel Foucault: The freedom of philosophy*. NY: Colombia University Press.
- van Rijnsoever, F. J., & Hessels, L. K. (2011). Factors associated with disciplinary and interdisciplinary research collaboration. *Research Policy*, 40, 463-472.
- Winnicott, D. W. (1965). *The maturational processes and the facilitating environment: Studies in the theory of emotional development*. M. M. R. Khan (Ed.). London: Hogarth Press.